DREAMCAST 100% NO OFICIAL ▪ NÚMERO #09 ▪ PRECIO 475 PTAS - 2,86 €

DC MAGAZINE

TODO DREAMCAST



READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

¡Quítate el monóculo y sube a nuestro ring!

DRAGON'S BLOOD

Catamos la sangre de la bestia

MARVEL VS CAPCOM 2

o el arte del mamporro

FERRARI 355 CHALLENGE

380 caballos al galope

00009 MC


No hay nada malo en ser normal...
¿Pero hay algo bueno?
DC MAGAZINE
Muy pronto seremos diferentes

DC-M

Nº9 • 30 Septiembre 2000
Edita MC Ediciones

MC

Redacción
C/ Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
dc@esdecir.com

Staff
Director de edición técnica: **Sergio Arteaga**
Director técnico: **Federico Pérez**
Jefe de redacción: **Francisco Carmona**
Maquetación electrónica: **Josep Lorente**
Internet: **Anna Tuca**
Colaboradores: **Mar Bertrán, Juan Manuel Freire, Raquel García, Pere Gómez, Álex Guardiet, Miquel López, J. J. Musarra, Quim Pujol, Mónica Samarra, Xavi Sancho**

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de Ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Passeig de Sant Gervasi 16-20 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50 Fax. 93 254 12 61

Publicidad:
Alfredo López
Pilar González
Orense 11, Planta Baja 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83 Fax 91 417 05 04
comercial.mad@mcediciones.es

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58
Fax. 93 254 12 59

Impresión
Rotographik-Giesa
Tel. 93 415 07 99
Depósito Legal: B- 48684-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins De Rei, BCN
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 Esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Mad.
Distribución ARGENTINA: Cede, S.A.
SUD América, 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca Y Sanabria Interior: D.G.P.
Distribución MÉXICO:
CADE, S.A. de C/ Lago Ladoga, Nº 220
Colonia Anahuac - Delegación Miguel Hidalgo – México DF
Tel. 545 65 14 Fax. 545 65 06 Distribución Estados: AUTREY
Distribución DF: UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones

Sangre, sudor y... un poco más de sudor

Son las cinco y media de la mañana. Una luz verdosa entra por la ventana e impregna tu habitación. Es la pega (no falta de glamour) que tienen los moteles de mala muerte cuyas fachadas dan a un inmenso cartel de neón que anuncia una bebida pasada de moda.

Tus ojos, aún con un pie en el limbo, reconocen siluetas desperdigadas que identificas como tu ropa. Alargas la mano y recorres el colchón en busca de una presencia femenina que confirme lo que hasta ahora no son más que suposiciones. Tanteas a ciegas un tiempo, pero no la hallas. De todas formas, tu mente no descarta la posibilidad de una huida al amanecer, especialmente porque siempre te has considerado un chico poco conversador, por no hablar de tus horrísonos ronquidos...

Al peinar el colchón, tu mano descubre con asombro que todo él está recubierto por una capa de líquido. Intentas hacer memoria pero no recuerdas que el colchón fuese de agua. Entonces, una sonrisa de seductor se dibuja en tu cara y por tu mente rondan las palabras "Menuda noche loca, eres un macho" como si se tratase de la marquesina desplazante cortesía de Windows. Sin embargo, esa sonrisa se transforma al momento en una mueca de preocupación, pues la segunda frase que pasa ante tus ojos es "Problemas de incontinencia". Tras recorrer mentalmente tu cuerpo y descubrir que tu vejiga está más inflada que una pelota de plástico recién comprada, suspiras aliviado (tu hombría ha estado a punto de tocar fondo).



Piensas, descartas y vuelves a pensar otra historia que dé sentido a esta situación. Un zumbido agudo te sobresalta. Te incorporas y giras la cabeza a derecha e izquierda en busca de la perturbadora fuente sonora. De repente, te golpean con una fuerza sobrehumana y tu cuerpo fláccido da de bruces contra la moqueta, no sin antes saludar a la lámpara y a un muelle salido del colchón. Vacilante, encuentras el interruptor y das luz a lo que, hasta ahora, no han sido más que cavilaciones. Te vuelven a golpear, esta vez en el estómago, y un hilillo de baba cae de la comisura izquierda de tu boca. Un jarro de agua fría recorre tu cuerpo. "¡Buenos días. Son las seis de la mañana, es siete de agosto y el calor infernal que nos está azotando estos últimos días no nos da tregua. ¿No te apetece un bañito? Refréscate con nuestra música. Para levantarte el ánimo, aquí tienes la canción del verano: booooooooomba."

Paras el despertador. Lo que hasta ahora era incertidumbre se ha convertido en mala leche. Has de ducharte, recoger la casa y desayunar antes de irte a trabajar. Este mes te ha tocado analizar *Marvel Vs Capcom* y *King of Fighters '99*. Pero estás tranquilo, porque este fatídico despertar te ha cargado de toda la rabia necesaria para devorar estos juegos y aún te queda marcha para *Gauntlet Legends* y *Dragon's Blood*.

En la redacción todos han sido contagiados por la mala leche que ordeña el calor del verano. Todos, menos uno, el publicista, pues ha dado con la frase ideal para promocionar nuestro número 9 de *DC-M*: "Una revista hecha con el sudor de nuestras frentes."

SEPTIEMBRE 2000

Sumario


064 Star Wars Racer


056 Dragon's Blood

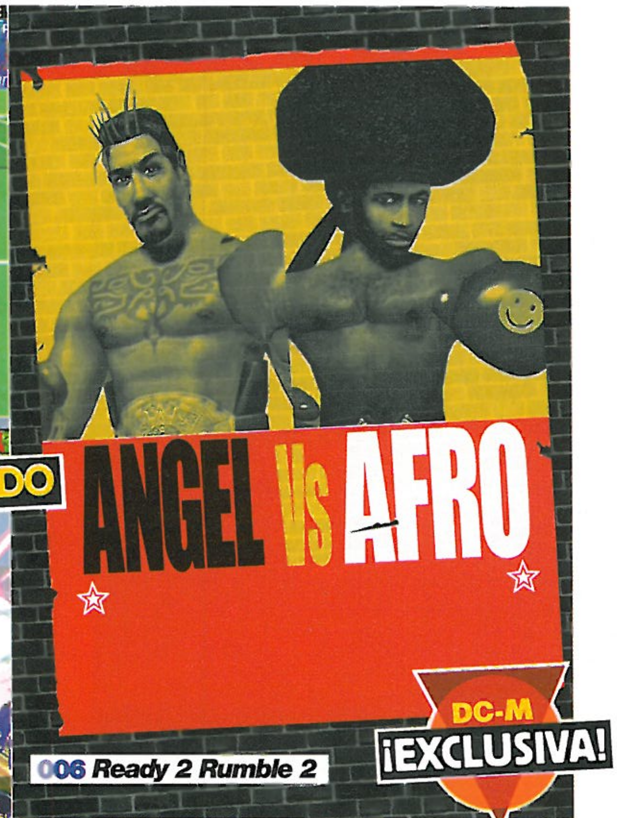

050 Gauntlet Legends


032 4x4 Evolution


018 Virtua Tennis


042 Marvel Vs Capcom 2

DC-M RECOMENDADO



006 Ready 2 Rumble 2

DC-M ¡EXCLUSIVA!


022 F355 Challenge


082 MDK2


076 Code Veronica



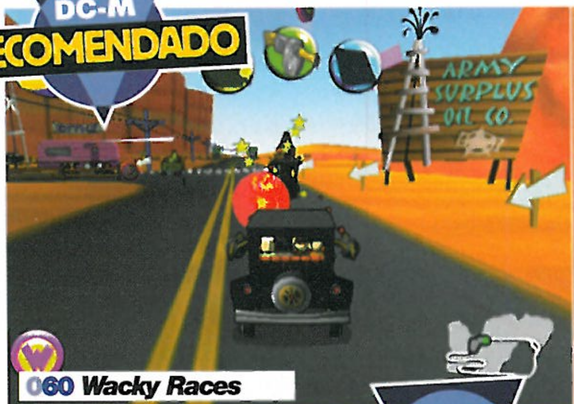
DC-REPORTAJES

DC-AVANCE

DC-NOTICIAS

DC-ANÁLISIS

SEPTIEMBRE 2000







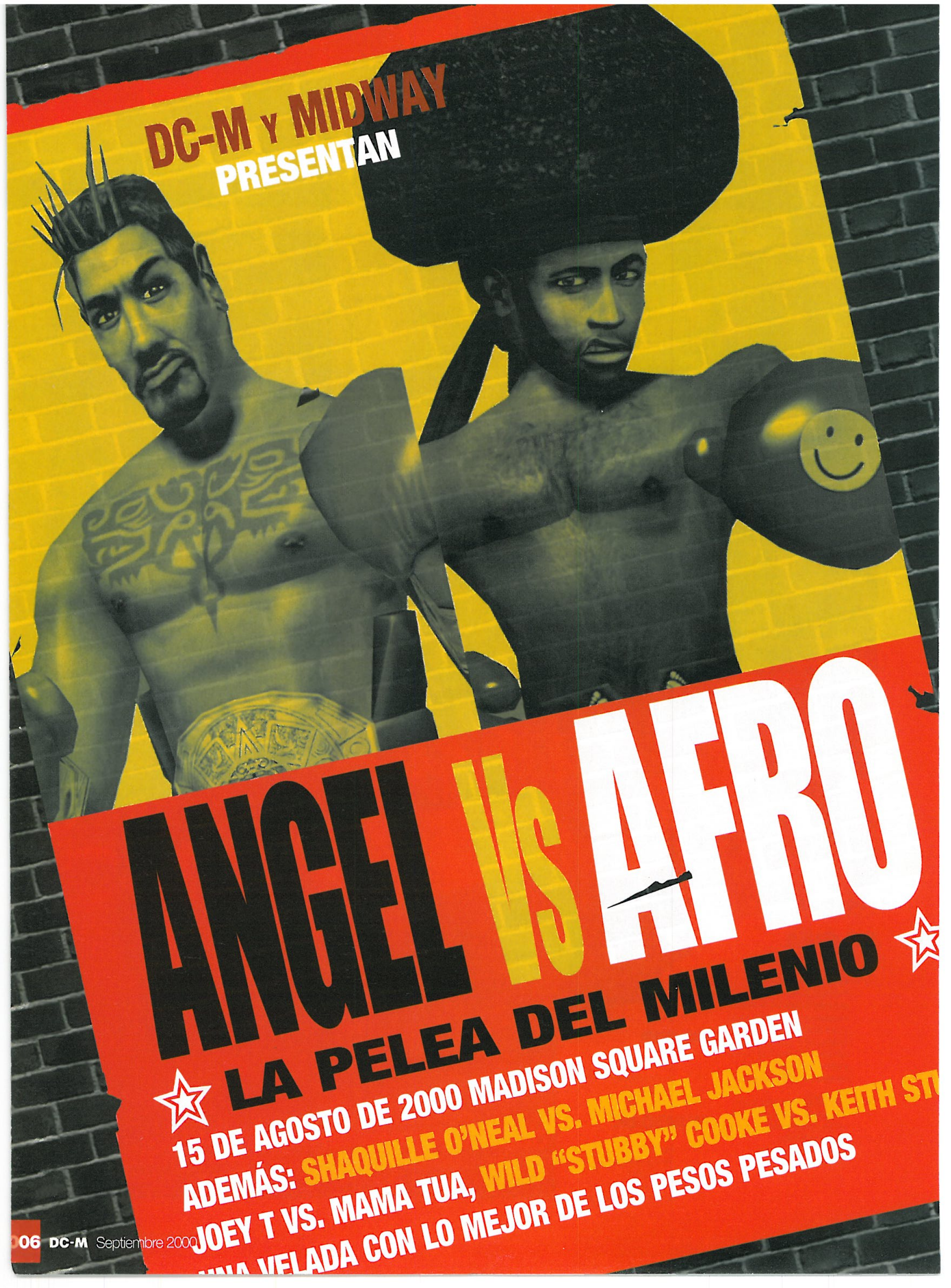




DC-GUÍA

DC-TOP

MUNDO DC


DC-M Y MIDWAY
PRESENTAN
ANGEL VS AFRO
LA PELEA DEL MILENIO
15 DE AGOSTO DE 2000 MADISON SQUARE GARDEN
ADEMÁS: SHAQUILLE O'NEAL VS. MICHAEL JACKSON
JOEY T VS. MAMA TUA, WILD "STUBBY" COOKE VS. KEITH ST
VELADA CON LO MEJOR DE LOS PESOS PESADOS

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

DC-M sube al ring. Aquí nadie ha colgado los guantes.

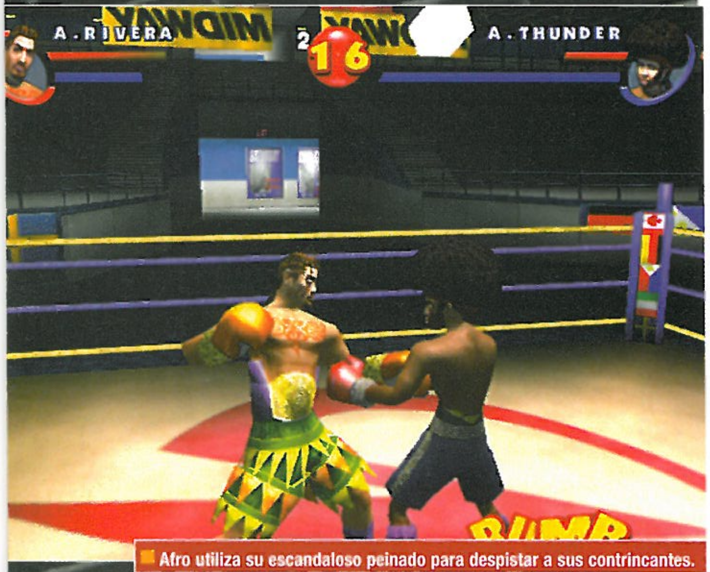
DC-M ¡EXCLUSIVA!

¡Afro Thunder existe! En serio, él fue quien nos guió por el estudio de sonido de Midway, mientras tarareaba algunas piezas que él mismo ha compuesto para la secuela más espectacular desde el regreso de Tyson a los rings.

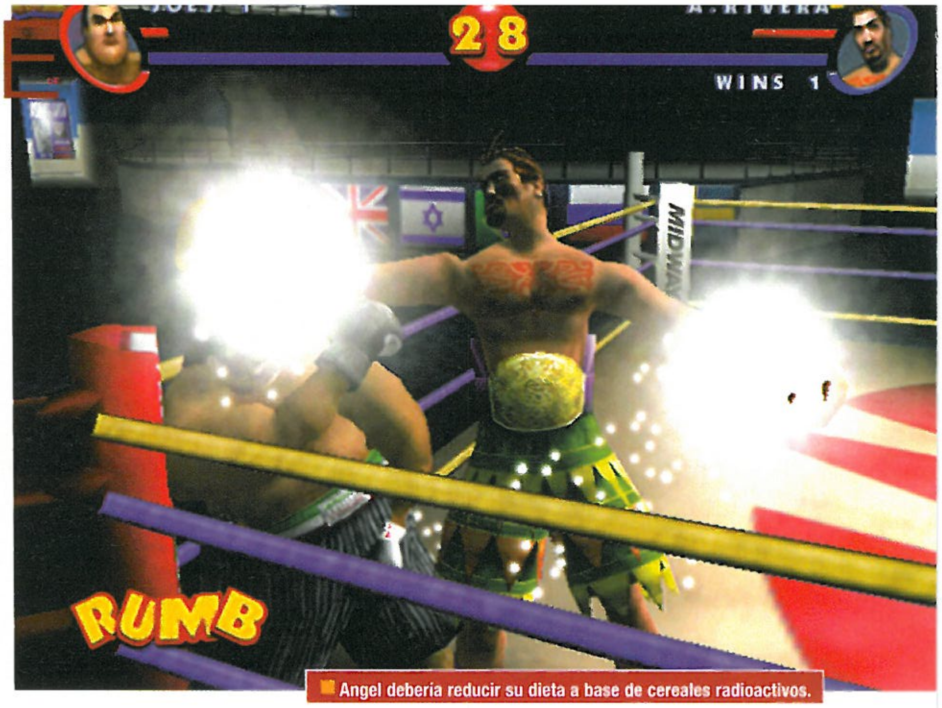
Bueno, vale, no era exactamente Afro Thunder. Se trataba de Orpheus Hanley, el director musical de *Ready 2 Rumble 2*, pero él es quien presta la voz al personaje y en el E3 le tocó vestirse de Afro Thunder. Eso es lo que pasa cuando tienes un equipo pequeño (14 miembros en este caso) para un proyecto. Hay que hacer de todo y todos han de colaborar. Más de uno acabó harto de ponerse en la piel de Afro y andar gritando todo el día mientras otras aguantaban las miradas libidinosas de los periodistas en la piel de Lulu Valentine.

Sin embargo, hoy el equipo es enorme comparado con lo que era antes. Cuando se empezó a trabajar en el *Ready 2 Rumble* original, el equipo contaba sólo con seis miembros y así se mantuvo durante los dieciséis meses que duró el proyecto. Lo más interesante de todo es que de los seis, ninguno se planteaba crear un juego de boxeo. Aún más, era lo último en sus respectivas listas de prioridades mientras hablaban de un hipotético proyecto e iban soltando ideas. Sin embargo, cuando Emmanuel Valdez, director de arte, vio un corto de animación titulado *The Boxer*, creado por TFX Animation, surgió la idea de desarrollar un juego cómico ▸





Afro utiliza su escandaloso peinado para despistar a sus contrincantes.



Angel debería reducir su dieta a base de cereales radioactivos.



PÚGILES CELEBÉRRIMOS

Ready 2 Rumble 2 incorpora once nuevos personajes, entre los que destacan Shaquille O'Neal y Michael Jackson. El director de arte, Emmanuel Valdez, nos habla un poco de los demás:

"Joey T es un ex asesino a sueldo, más camorrista que boxeador. Mama Tua es la madre de Salua Tua, del primer *Ready 2 Rumble*. Le toma el relevo mientras Salua participa en *Ready 2 Rumble Wrestling*. GC Thunder es el primo de Afro e intenta robarle popularidad. Wild Cooke es un ex campeón de rodeo que perdió su mano derecha en un accidente. Bajo su guante derecho hay una mano artificial y posee el directo más rápido del oeste." ■

de boxeo con personajes caricaturescos. A todos les pareció genial.

A partir de entonces, empezaron a frecuentar con asiduidad los videoclubs locales en busca de inspiración. *Rocky IV* y la violenta *Kickboxer* de Jean Claude Van Damme fueron las principales influencias cinematográficas, aunque lo mejor es que el personaje de Afro Thunder parece estar basado en un secundario de una de las películas de Bruce Lee. En cuanto a juegos, el título *Punch Out* de Super Nintendo suena enseguida como fuente de inspiración. Este clásico juego de boxeo es bien conocido por su fluidez y su estilo pulido, dos elementos que el equipo de *R2R* considera esenciales.

Si retrocedemos unos meses hasta mayo de 2000 nos encontraremos con el equipo inmerso en el desarrollo de *Ready 2 Rumble 2*, cuyo lanzamiento se ha previsto para este mismo año. Según Valdez, el trabajo está siendo duro: "Teníamos muchos elementos que habían sido diseñados para la primera versión del juego, pero que nunca incluimos por falta de tiempo. La prioridad eran los boxeadores, queríamos que su aspecto fuera impecable, buscábamos más y más realismo. Incluso hemos creado un nuevo esqueleto que funciona mejor geométricamente y nos proporciona animaciones más nítidas".

El esfuerzo ha valido la pena. Conseguimos una *demo* post-E3 del juego y vimos que hablaban en serio. El aspecto de los jugadores es mucho más detallado que antes, con una animación facial de lo más compleja y cuerpos tan bien definidos que cuesta no emitir una mueca de dolor mientras les golpeas. El sistema de lucha también se ha actualizado: "Hemos incluido mejoras en los dos modos, tanto el individual como el multijugador." –dice Valdez– "Retocamos la inteligencia artificial para darle un componente más agresivo y para que se adaptase mejor a dis-



> "Midway tenía el ojo puesto en Mariah Carey en vez de Michael Jackson"

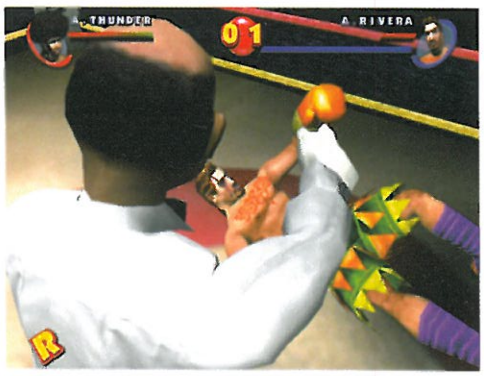
VERÁS LAS ESTRELLAS...

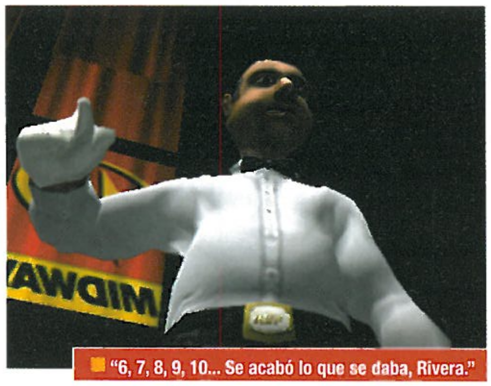


R2R2 viene cargado de nuevos movimientos que sorprenderán incluso a los veteranos del juego. Lo más importante es el nuevo sistema en tres niveles para conseguir el famoso "rumble". En primer lugar, tus golpes buenos son recompensados con una de las letras de la palabra RUMBLE. Cuando las tienes todas, tu luchador se vuelve una fiera y deja KO a todos los que se le pongan por delante (similar a lo que sucede en los beat 'em up de Capcom cuando logras un movimiento especial). En *R2R2* puedes construir la palabra tres veces para disfrutar de mayor fuerza. El resultado, como es obvio, es un poder devastador. Podrás golpear al contrario mientras se cae y cuando yace en la lona del ring. Además, la dosis de juego sucio se ha visto incrementada con la incorporación de nuevas burlas. *Ready 2 Rumble 2* vuelve más macarra que nunca...



La nueva cámara flotante proporciona algunas imágenes de corte cinematográfico.

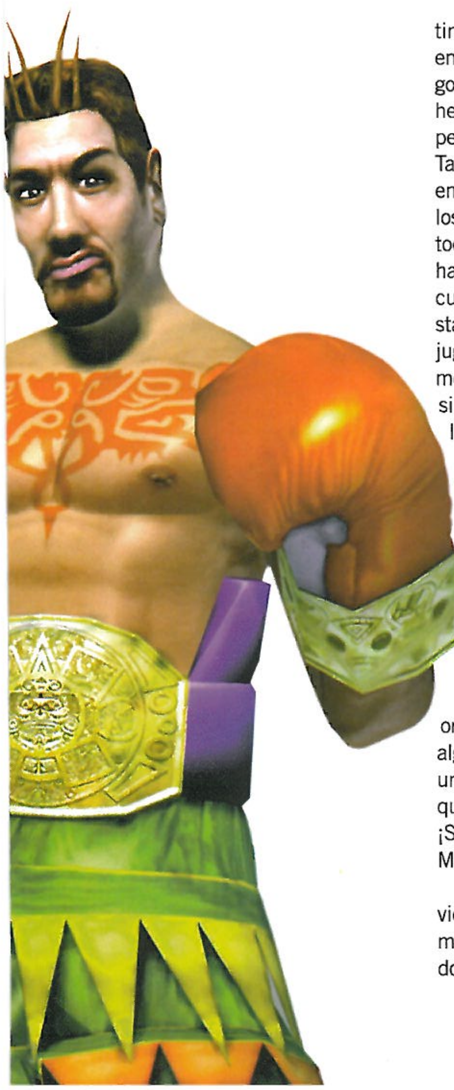




"6, 7, 8, 9, 10... Se acabó lo que se daba, Rivera."



En la versión final, las gradas serán un clamor.



tintos estilos de combate. La jugabilidad ha ganado en profundidad. Ahora hay más combos, ráfagas de golpes y ataques especiales. Además, también le hemos añadido un sistema de contraataque que permite a cada boxeador esquivar los golpes. También hemos retocado a fondo el sistema de enfrentamiento." Como probablemente imaginarás, los diseñadores han estudiado concienzudamente todos y cada uno de los movimientos de boxeo y los han puesto en práctica en *R2R2*. Durante el transcurso del E3, un boxeador profesional se acercó al stand de Midway y les confesó que *R2R2* puede jugarse como un combate real, y que es mucho mejor que otros simuladores "realistas". Los artistas simplemente han añadido un toque caricaturesco a la animación y han aligerado un poco el tono del combate. Según ellos, el boxeo es demasiado rápido para reproducirlo con total fidelidad en un juego de este tipo.

Lo que convirtió a *R2R* en un exitazo fueron, sin duda, sus personajes. Once de los originales vuelven a aparecer en esta segunda parte, a los que se unen once más, con nombres como Joey T, Mama Tua, GC Thunder y 'Wild Stubby' Cooke.

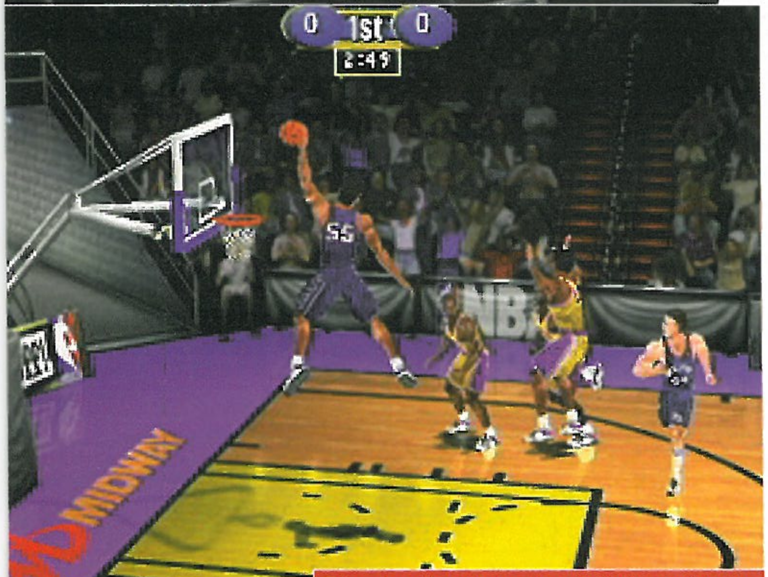
La trama se desarrolla tres años después del original, así que los personajes veteranos ya tienen alguna arruguita mientras que los nuevos son todos un atajo de veinteañeros. Y seguro que ya has oído que esta vez dos megaestrellas figuran en el reparto: ¡Shaquille O' Neal y (redoble de tambores...) Michael Jackson!

Pues sí, parece ser que Michael es un fan de los videojuegos. Midway quería expresarle su agradecimiento por su participación en *R2R2* regalándole dos máquinas recreativas, pero resultó que ya las tenía. De hecho, algunos componentes del equipo de diseño visitaron Neverland –la mega mansión de Michael Jackson– y descubrieron que el astro dispone de su propio salón recreativo con los últimos títulos Sega que han salido al mercado (parece que *Jambo Safari* goza de toda su atención por el momento).

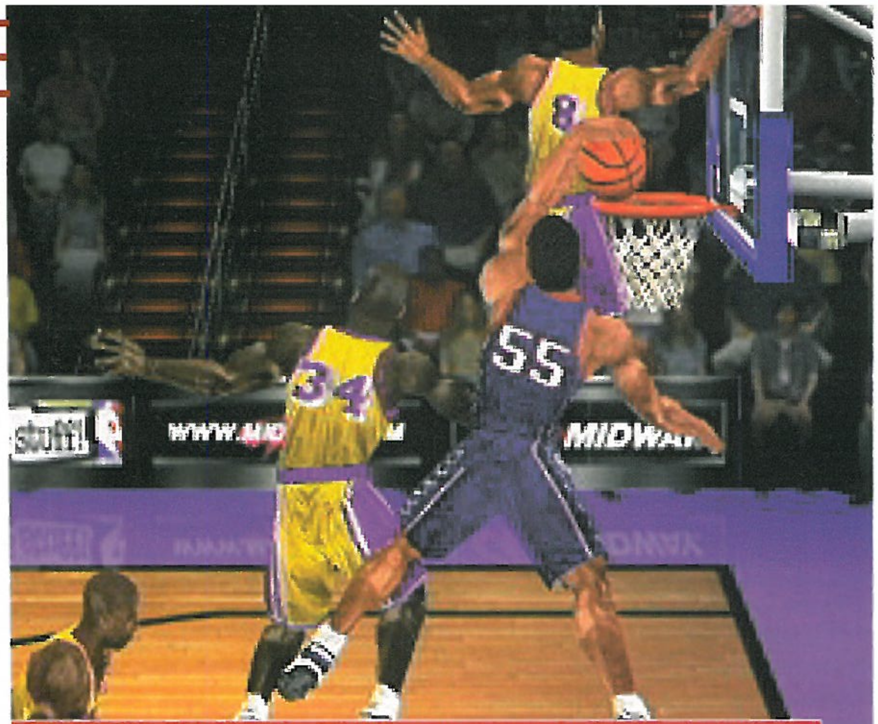
Por extraño que parezca, no fue Midway quien llamó a la puerta de Michael Jackson, sino al revés. Se ve que el rey del pop es un gran fan del original, *R2R*, y pidió a sus empleados que llamasen a Midway para preguntar si él podía aparecer en la secuela. "Michael Jackson vino a San Diego con algunos de sus colaboradores y fue muy amable al mostrarnos algunos movimientos para que tomáramos capturas." –explica Valdez– "No se limitó a sus pasos de baile, también nos deleitó con algunos puñetazos y movimientos de ataque." Eso sí que es dedicación.

Con *Ready 2 Rumble 2* casi al final de su etapa de desarrollo y rumores sobre la puesta en marcha del proyecto *R2R3*, los de Midway tienen boxeo para rato. Preguntamos a Valdez y sus colegas si habían previsto más cameos con las celebridades del momento y nos sacó una lista con nombres de la talla de Jim Carrey, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone y Bill Gates (en cierta manera lógico, considerando que el imperio Microsoft pretende contar con los servicios de Midway para su consola, la X-Box).

De hecho, Midway tenía el ojo puesto en Mariah Carey hasta que Michael Jackson metió sus narices en el asunto. En la redacción no logramos decidir a cuál de los dos preferimos darle un buen gancho de izquierda, pero sí que sabemos a quién le quedarían mejor los shorts brillantes y las botas negras.



La animación de los jugadores, la IA y los movimientos especiales han sido objeto de una revisión a fondo.



A pesar de algunos elementos del juego más técnicos, *Hoopz* promete la emoción arcade de *Showtime*.

NBA HOOPZ

¡El juego de básquet más rápido ha vuelto! Esta vez con un modo para un jugador.



Tres canastas seguidas envolverán al balón en llamas ¡Aprovéchate!



Lanzar desde una posición muy próxima al aro aumenta la probabilidad de enceste.

A pesar de la discreta valoración que nos mereció *NBA Showtime* en nuestro número DC-M 2, el juego sigue figurando como un título con uno de los multijugador favoritos en el *top ten* de nuestra redacción. Es la recreación más intuitiva, veloz y jugable que se ha hecho jamás de este espectacular deporte, pero por desgracia no cuenta con modo para un jugador. Un descuido mayúsculo.

Los chicos Midway están dispuestos a subsanar tan craso error en esta secuela. *NBA Hoopz* te permite crear a tus propios jugadores y luego acompañarles durante una temporada entera, lo que supone todo un reto. El equipo de desarrolladores está trabajando para conseguir que el juego sea más táctico y más realista sin que se pierda ese *feeling* arcade tan genuino ni se resientan un ápice esa rapidez y fluidez. Lanzar va a ser más complicado: darle al botón porque sí mientras tu jugador salta hacia la canasta ya no va a ser suficiente. Ahora vas a tener que darle al botón en el momento justo, cuando tu jugador esté en el ángulo perfecto de su salto (cuanto más cerca de la canasta, mejor) y sólo así lograrás encestar. Hay otras novedades previsibles. A partir de ahora se puede jugar un tres contra tres además del ya conocido dos contra dos. Un sistema de control sencillo te permite elegir a quién pasarle el balón. Ya no es saltar y ya está. También se han incorporado al juego nuevos movimientos especiales y combos con los que podrás hacer un amago para despistar a tu contrincante.

¿Qué más? Nuevos personajes (tan disparatados como los Teletubbies o los tres mosqueteros), nuevos comentarios y una IA totalmente renovada son algunas de las otras modificaciones que nos han prometido. Midway tiene la intención de lanzarlo este invierno y nosotros ya tenemos ganas de echarle nuestras sucias manos encima (y es que seguro que tendremos una copia bastante antes; ¿envidia?). ■



> "También se han incorporado nuevos movimientos"

Última hora

Te ponemos al dia de lo que se cuece en el mundo Dreamcast

RUMORES

Posibles conversiones de *Dino Crisis* y *RE: Nemesis*.

Capcom es una fuente de rumores constante. Este mes nuestros corazones se han disparado al saber de la posible conversión de dos juegazos: *Dino Crisis* y *Resident Evil: Nemesis*.

Una vez más, la compañía no quiere soltar prenda, pero tampoco hace nada para frenar los rumores, que ya se extienden por la red como una mancha de aceite en el mar. De todas formas, tanto chismorreo empieza ya a sonar un poco raro (¿cuántos equipos de desarrollo tiene Capcom trabajando en conversiones?). En todo caso, seguiremos atentos a cualquier información. ■



¡Al abordaje!

Sega cierra 60 páginas web y 125 sitios de subastas en Internet que vendían software pirata.

Sega ha decidido poner en marcha una campaña con el firme propósito de frenar la proliferación de la piratería en el mundo de los videojuegos, que el año 1998 supuso unas pérdidas de más 3.200 millones de dólares a la industria.

La primera acción que ha llevado a cabo ha sido la clausura de 60 páginas web y 125 sitios de subastas en Internet por tráfico ilegal de juegos para la consola. La posición de Sega en este asunto está muy clara, como dejaron patente las declaraciones de Peter Moore, presidente de Sega América, al referirse a los piratas como "parásitos que dañan esta comunidad". Según ha anunciado Sega, "continuaremos tomando medidas contundentes para proteger a los usuarios".

Como primera defensa, Sega aconseja a sus usuarios que se aseguren de que el software que adquieren es oficial, para lo que sugieren fijarse en tres aspectos:

1. la parte inferior del CD-ROM ha de ser plateada,
2. ha de tener tres bandas, la primera grande, la central pequeña y la tercera, mediana, y
3. en la segunda banda debe aparecer el copyright de Sega

Por último, asegúrate de que el vendedor no lleva un parche en el ojo ni un loro en el hombro. ■

> "La pirateria supuso 3.200 millones de dólares de pérdidas"

Conversiones de recreativas

Despídete del salón que hay en la esquina de tu calle. Aquí lo tienes todo.

SILENT SCOPE
KONAMI · NOVIEMBRE

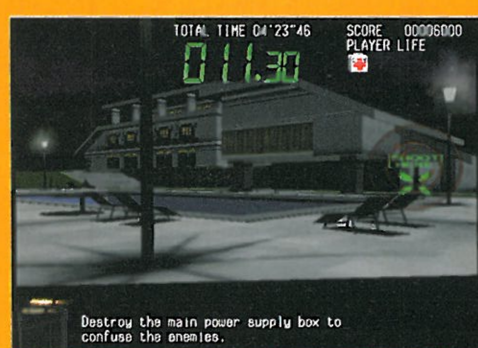
El argumento es bastante sencillo: un grupo de terroristas ha raptado al presidente y tú eres un francotirador que debe matarlos a todos.

En la recreativa tenías un rifle y una mira telescópica que permitía apuntar a los terroristas a distancia. Naturalmente, Konami no puede incluir tantos complementos en la versión de la Dreamcast, así que el botón lateral derecho servirá para hacer un zoom. Aparte de esto, todo será igual que la recreativa (incluso habrá modos extra para la versión doméstica que, aparentemente, incluirán minijuegos). El mes que viene te traeremos más información.

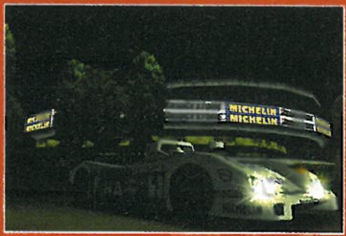
CANNON SPIKE
CAPCOM · OTOÑO

***Cannon Spike* (o *Gun Spike*, como se llama en Japón), podrás jugar con cinco personajes clásicos de Capcom: Megaman, Arthur (*Ghosts'n Goblins*), Charlie y Cammy (*Street Fighter*) y BB Hood (*Darkstalkers*).**

Cannon Spike (que tiene reminiscencias de las series *Contra* de Konami) combina la acción arcade con la lucha mano a mano y los disparos. Además,



■ Gran conversión la de Sega con Silent Scope.





A todo gas

Un aluvión de juegos de coches se avecina. Conócelos antes del impacto.

TEST DRIVE LE MANS
INFOGRAMES · OTOÑO

La idea de jugar a un videojuego durante 24 horas seguidas suena a tortura china, pero eso es exactamente lo que propone Infogrames. Cinco modos te permiten disfrutar en tiempo comprimido de las famosas pruebas que van de 12 minutos a la pantagruélica carrera de 24 horas.

Encontrarás reproducidos el circuito de Le Mans y nueve más, así como las categorías principales de la competición divididas en dos clases: GT y prototipos. La posibilidad de competir día y noche contra otros 40 coches a la vez nos parece una alternativa excitante a los juegos automovilísticos habituales. ■

TEST DRIVE LE MANS
INFOGRAMES · OTOÑO

El título original de Video Systems *World Gran Prix* era seguramente el juego de F1 más realista y de mayor calidad de la DC, pero tenía aún algunos fallos. El modo para dos jugadores era simplón y la curva de aprendizaje, empinada.

Estos dos inconvenientes han desaparecido en esta secuela. Un repertorio de modos para varios jugadores permite ahora que los jugadores compitan los unos contra los otros o contra toda una serie de coches controlados por el ordenador. Por si fuera poco, se han mejorado los detalles gráficos y se han incluido todos los equipos y los coches de la temporada 1999. ■

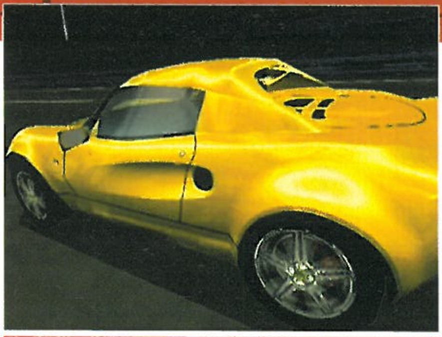
VANISHING POINT
ACCLAIM · OTOÑO

***Vanishing Point* destaca por presentarse como un arcade que sale a la luz entre montañas de títulos que pretenden ser simuladores serios, pero ha sido muy criticado por sus controles.**

Otra versión, no obstante, es que, una vez le pillabas el truquillo, la experiencia es muy divertida, como también lo son los treinta coches a elegir. La cantidad de tráfico en la carretera es impresionante y se incluye un modo de acrobacias y un multijugador abierto a ocho participantes, pero el futuro de *Vanishing Point* dependerá de cómo se solucionen los problemas de control del juego. ■

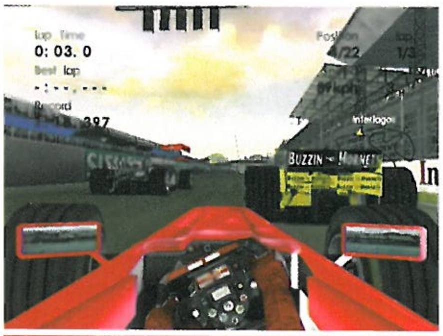
GORKAMORKA
RIPCORD · OTOÑO

***Gorkamorka* será el primer RPG de combates en coches para la Dreamcast.**



■ La velocidad será la futura protagonista de tu DC.

Empiezas en el mundo del orco Mobz, del universo Warhammer 40.000. Debes reclutar a tu propia gente y armar vehículos antes de luchar contra la IA de Mobz o contra jugadores en la red. La calidad de las pistas y de los vehículos es impresionante, y es que el juego está basado en el *Jeff Gordan Racing Engine* de Real Sports. La posibilidad de intercambiar el puesto entre el conductor y el tirador una y otra vez durante la carrera, esculpirá el nombre de este videojuego en tu cerebro.



■ La velocidad será la futura protagonista de tu DC.

un jefe terrible corona el final de cada nivel. Las grandes pistolas láser y los Súper Ataques OTT sugieren que no tendrás que hacer grandes esfuerzos mentales.

OUTTRIGGER
SEGA · SEPTIEMBRE

Desarrollado por Sega AM2, el juego para un solo jugador te permite acabar con terroristas como parte de una unidad secreta de la policía. Lo más divertido, sin embargo, es el multijugador.

La conversión doméstica es visualmente idéntica a la recreativa original (excepto algunas texturas ligeramente simplificadas) y conserva la velocidad de desarrollo de 60 imágenes por segundo, incluso en el multijugador a pantalla partida. El problema es el control: mirar con el analógico mientras disparas con el d-pad es casi imposible, así que si quieres dispararle a alguien que no está a tu misma altura debes quedarte quieto y apuntar. Esperemos que este aspecto cambie.

18 WHEELER
SEGA · OTOÑO

Como *Outtrigger*, este simulador de camiones ha sido desarrollado por la división AM2 de Sega, y puede presumir de ser una conversión doméstica casi perfecta. El juego consiste en una carrera en varias etapas desde Nueva York hasta San Francisco, con un montón de tráfico que evitar (o destrozar) por el camino. Para esta versión, el equipo desarrollador ha hecho los circuitos más largos, ha añadido un modo historia y ha incluido un camión extra para elegir al principio del juego.



■ Afina tu puntería y seras el terror de las nenas.

El modo on-line se ha quedado fuera de las versiones occidentales por falta de tiempo, pero habrá un modo a pantalla partida para compartir esta divertida variante del esquema de *Crazy Taxi* con un amigo.

Internacionales

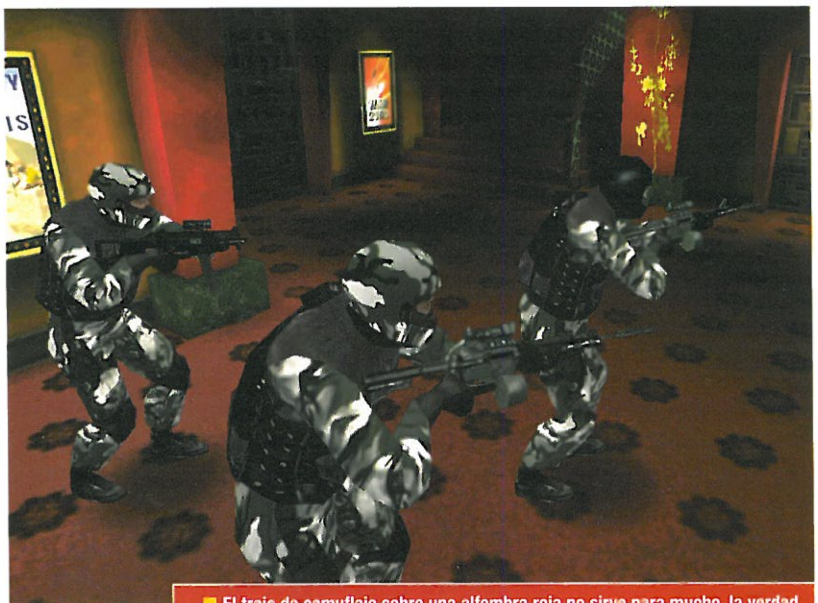


SWAT 3



Un cine es el escenario.

Los Geos de Los Angeles llegan a la Dreamcast.



El traje de camuflaje sobre una alfombra roja no sirve para mucho, la verdad.

A todos nos encantaría conducir por las calles de Los Ángeles con un buen pistolón en el cinto acabando con terroristas y maníacos como si nos fuera la vida en ello. Pero como sería un poco bestia, Sierra va a editar un título de acción de polis llamado *SWAT 3* que es lo más parecido que se puede encontrar. Los dos títulos anteriores aparecieron tan sólo para PC, pero todo apunta a que la tercera entrega dará el salto a la Dreamcast a finales de este año.

La noticia nos ha llenado de gozo: *SWAT 3* lleva la lucha antiterrorista hasta sus últimas consecuencias. En las misiones debes guiar a cinco miembros de un equipo SWAT para que rescaten a rehenes, protejan a grandes dignatarios o despachen sin miramientos a unos sospechosos atrincherados. Las armas, si bien un poco escasas en comparación con otros juegos paramilitares del mismo estilo, son realistas y más que adecuadas. Además, el comportamiento de las balas es la mar de auténtico. El motor del juego es tan brutal que es capaz de distinguir entre diferentes tipos de superficie (cemento, metal, madera, etc.) y produce la reacción y el sonido más apropiado en cada ocasión: las balas que impactan en la madera penetran más hondo, y las que impactan contra el metal lanzan chispas y rebotan.

Lo malo es que Sierra no quiere anunciar la versión para Dreamcast del juego. Durante la E3, Sierra se negó a confirmar la existencia de una conversión, a pesar incluso de que Sega disponía de una demo del juego que funcionaba en su stand, a pocos metros del de Sierra. Quizá la compañía espere a que se incorpore el modo multijugador (*SWAT* para PC no cuenta con esta opción, y los 'PCmaníacos' deberán esperar hasta agosto para hacerse con una actualización). Sea cual sea la razón, lo cierto es que no sé si podremos esperar para dar caza a esos malvados terroristas.



Extreme Sports

Sega seduce a la generación Pepsi Max.



¡Como flipo! O algo así.

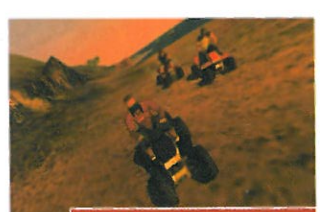


El vuelo sin motor entre montañas, más que un deporte extremo es una locura.

Hey, colega! ¡Radical, macho! ¡Tío, van a flipar con los deportes extremos! Algo así, sólo que en noruego, debía ser lo que decían los miembros de la empresa nórdica de desarrollo Innerloop cuando tomaron la decisión de producir un juego de deportes de aventura.

Extreme Sports inició su andadura como juego para N64 pero, con el tiempo, los de Innerloop se dieron cuenta de que era una locura, y decidieron aliarse con la Dreamcast. Sega se acaba de hacer con los derechos de edición y ha anunciado su lanzamiento para finales de año.

Entre los deportes elegidos para la selección del juego se encuentran la bici de montaña, el *snowboard*, el paracaidismo, el vuelo sin motor, los *quads* y, seguramente, muchos otros más. Lo malo de este tipo de juegos es que, al final, acaban siendo aprendices de todo, y maestros en nada. Esperemos que Innerloop se lo monte a las mil maravillas y demuestre que en Noruega, aparte de sacar petróleo y hacer salmón ahumado, también saben desarrollar buenos juegos para Dreamcast.



Mini coches muy veloces.



La pelea se pone interesante, ya que Ryu se ha reído de los pantalones de FeiLong.

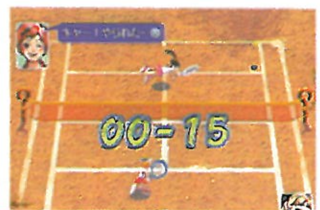


"Eso por decir que se me marca la celulitis con estos pantalones tan ajustados."

Capcom despeja su futuro

¡Colegialas! ¡*Beat 'em ups*! ¡Vampiros! ¡Tenis! ¿Qué más se puede pedir?





Próximamente en Dreamcast: *Dark Stalkers* (izquierda) *Net Tennis* (derecha).

Bastante aburridas: un montón de ejecutivos

Las reuniones de negocios suelen ser bastante aburridas: un montón de ejecutivos entrados en años que se dedican a discutir las tendencias negativas del mercado, al tiempo que se ruborizan y babean cada vez que la secretaria de turno se inclina para pasarles un informe de ventas. Pero la conferencia anual de negocios de Capcom, que tuvo lugar hace un par de meses, sirvió para que la compañía anunciara algunos juegos nuevos, entre los que se incluye el regreso de títulos clásicos.

Los fans del juego de lucha para recreatvia *Rival Schools: United By Fate* (de 1997) alucinarán pepinillos cuando se enteren de que se está preparando una secuela. El original era un título intuitivo con personajes de dibujos animados en el que debías enfrentarte a un montón de colegialas con uniforme de marinerito. Aunque parezca mentira, su éxito en Japón fue abrumador. ¿Por qué será? No sabemos lo que nos deparará la segunda entrega de la serie, pero con un poco de suerte, el equipo de desarrollo no se apartará demasiado de la fórmula original.

Y aún hay más. *Vampire 4*, el último título de la saga *beat 'em up Dark Stalkers*, gozará de lanzamiento para la Dreamcast, al igual que el clásico arcade *Super Street Fighter II Turbo*, sin lugar a dudas, el mejor título de la saga de *Street Fighter*. Por último, tenemos también un juego llamado *Net Tennis*, un simulador con el que podrás jugar en Internet. El nombre no podía ser más adecuado.

Al parecer, todas las novedades de Capcom para DC podrán jugarse en red, y no sólo las que lleven la palabra Net en el título. Otro tema de interés que se trató en la conferencia fue el compromiso de Capcom con las videoconsolas presentes y futuras. La compañía planea desarrollar juegos para todas las máquinas a la vez. El único problema es que con semejante ritmo de desarrollo quizá no se aproveche toda la potencia de las últimas máquinas (por ejemplo, puede que las versiones para Dreamcast parezcan y se jueguen igual que las de PlayStation 2). A nosotros nos parece una tontería, pero no vamos a entrar en eso. Nos encargamos de jugar y analizar, no de crear juegos.

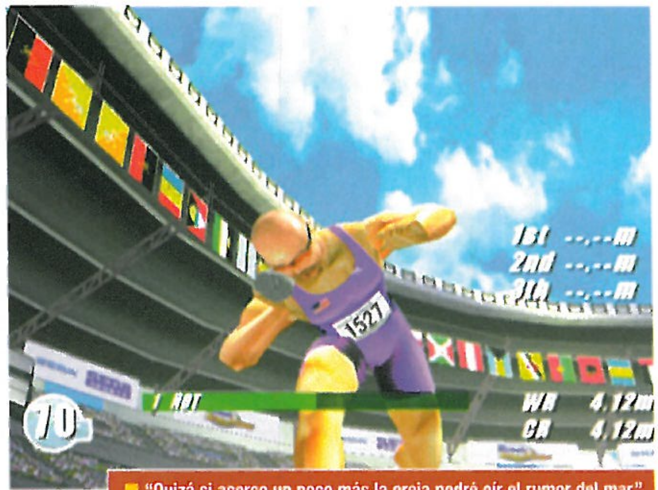
> "Debes pegarte con colegialas vestidas de marinerito"



Más que una reunión de negocios, parece el festival de Eurovisión.



"¡Eh, espera, que se me ha olvidado decirte una cosa!"



"Quizá si acerco un poco más la oreja podré oír el rumor del mar."

Virtua Athlete 2K

Salta todas las vallas con el nuevo título machamandos de Sega.

Puede que Eidos haya tomado la delantera al resto al hacerse con la licencia de los Juegos Olímpicos del 2000, pero eso no ha evitado que otros desarrolladores inunden el mercado con títulos de disciplinas deportivas. Konami ya tiene en marcha su última entrega de la saga *Track and Field* y el departamento I+D de software de Sega ya está dando los últimos retoques a *Virtua Athlete 2K*.

Los incondicionales de las licencias no deberían dejarse engañar por la falta de una etiqueta oficial. *Virtua Athlete 2K* es una especie de secuela del excelente juego para recreativa de Sega *Decathlete* y del simulador de deportes de invierno para Saturn *Winter Heat*, otro clásico importante, por lo que su pedigrí está más que avalado. Además, el aspecto del juego es estupendo, gracias a la animación de los atletas por captura de movimientos y los excelentes gráficos (el título se diseñó en un principio para Naomi).

Por lo que se refiere a jugabilidad, puedes disfrutar de siete disciplinas: 100 metros, 110 metros vallas, 1500 metros, salto de longitud, salto de altura, lanzamiento de peso y lanzamiento de jabalina. En un campeonato pueden tomar parte hasta cuatro jugadores, pero también habrá un modo ranking en Internet para que puedas lucir tus récordes y bajarte datos "fantasma" de otros jugadores con los que podrás competir. De esta forma podrás entrenarte contra los mejores tiempos hasta que logres unas marcas de las que puedas estar orgulloso y que merezca la pena mostrar a todo el mundo.

Por último, *Virtua Athlete* ofrece una opción para crear a tu propio atleta. Dispones de 64 nacionalidades y puedes retocar características tales como el aguante, la fuerza, la velocidad, etc.

Sega todavía no ha confirmado si podrás inflar a tu atleta de asteroides para mejorar sus marcas, pero creemos que un simulador deportivo que se precie de ser moderno no debería dar la espalda a propuestas de este calibre.



El salto de longitud es una de las siete disciplinas que debes dominar.



Las animaciones son una pasada.

> "*VA2K* es una especie de secuela del excelente *Decathlete*"

BREVES



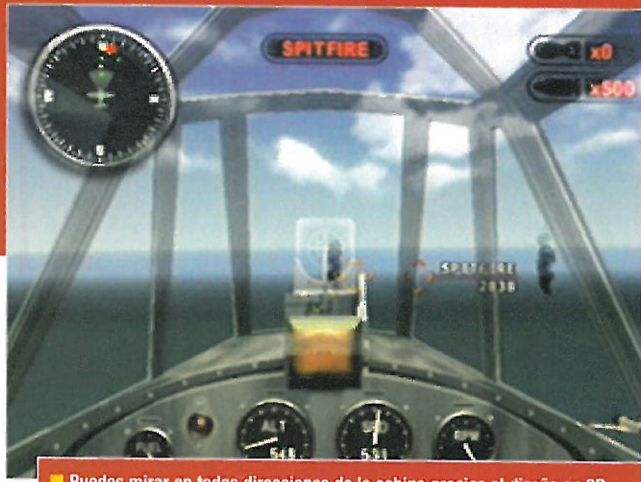
¿Shining Force en la Dreamcast?

Nos han llegado rumores de que la trilogía clásica de RPG's Shining Force puede llegar a la Dreamcast. GameArts (los de Grandia II) estarían en proceso de transferir las versiones MegaDrive y Saturn para venderlos en un solo volumen. La noticia se suponía que venía de la revista oficial de Dreamcast de Japón, pero ellos dicen no saber nada. Sin embargo, no niegan la posibilidad de tal operación. Pronto lo sabremos. ■

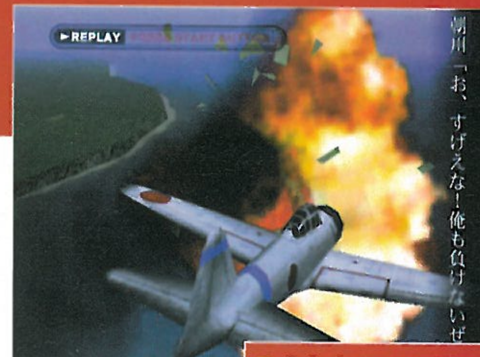


Los juegos on-line vuelven locos a los japoneses

Si quieres saber lo atrasados que estamos en Europa en comparación con Japón en lo que se refiere a juegos on-line, mira la siguiente lista de juegos. Mientras nosotros estamos entretenidos con ChuChuRocket, en el lejano oriente juegan a Sega Rally 2, Frame Gride ChuChu Rocket, Virtual On, Hanagumi Taisen Columns 2, Treasure Strike, Marvel vs Capcom 2 y Power Stone 2. Aparte, hay otros juegos de segunda línea como el ajedrez japonés y Mah Jong. Nosotros ni tan siquiera tenemos el tres en raya. ■



■ Puedes mirar en todas direcciones de la cabina gracias al diseño en 3D.



■ ¿No hueles a quemado?

Imperial Fighter of Zero

Vuela con este simulador de la Segunda Guerra Mundial.

La forma en que los japoneses vivieron la Segunda Guerra Mundial fue muy diferente de cómo se vivió en Europa, por eso resulta algo extraño que este nuevo simulador se sitúe en esa época. Hay que decir, por eso, que aunque los 15 aviones responden de forma realista a los que había durante la guerra, *Imperial Fighter* ha sustituido todos los nombres propios y los nombres de los países por otros ficticios. Así que es como si fuera una guerra de mentirijilla a la vez que clónica de la Segunda Guerra Mundial.

Imperial Fighter of Zero pone a tu disposición varias campañas que, a la vez, se dividen en múltiples misiones. Los entendidos dicen que la física de vuelo está muy bien conseguida y que las partes mecánicas de los aviones de los años cuarenta se han reproducido y animado con absoluta fidelidad.
El juego tiene también una cabina virtual que te permite girarte y mirar en todas direcciones. También tienes vista trasera y un radar.
GAE, que son también los autores del juego de aventuras *Innocent Tears*, tienen pensado sacar el juego en el mercado japonés ahora mismo, pero no se sabe aún si tienen pensado lanzar una versión europea. ■

> "La física de vuelo está muy bien conseguida"

Sonic Adventure 2

¿Qué estará tramando ahora el travieso erizo?



■ Mira qué mal yogur tengo.





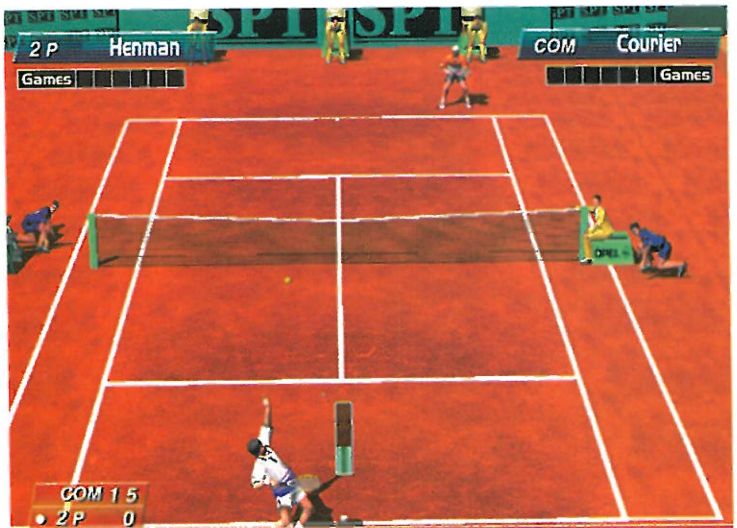
■ Knuckles se moja (izquierda) y Sonic corre peligro (derecha).

Hemos conseguido sacar un poco más de información a los japoneses de Sega referente al juego *Sonic Adventure 2*. Si eres seguidor de la revista, sabrás que en la feria de videojuegos E3 se mostró un vídeo del juego. Pero el clip no contenía nada de lo que realmente nos interesaba saber. Ahora, en cambio, hemos descubierto que el juego está siendo desarrollado por el Sonic Team USA bajo la supervisión de Yuji Naka (el creador de Sonic) y que estará disponible el año que viene.

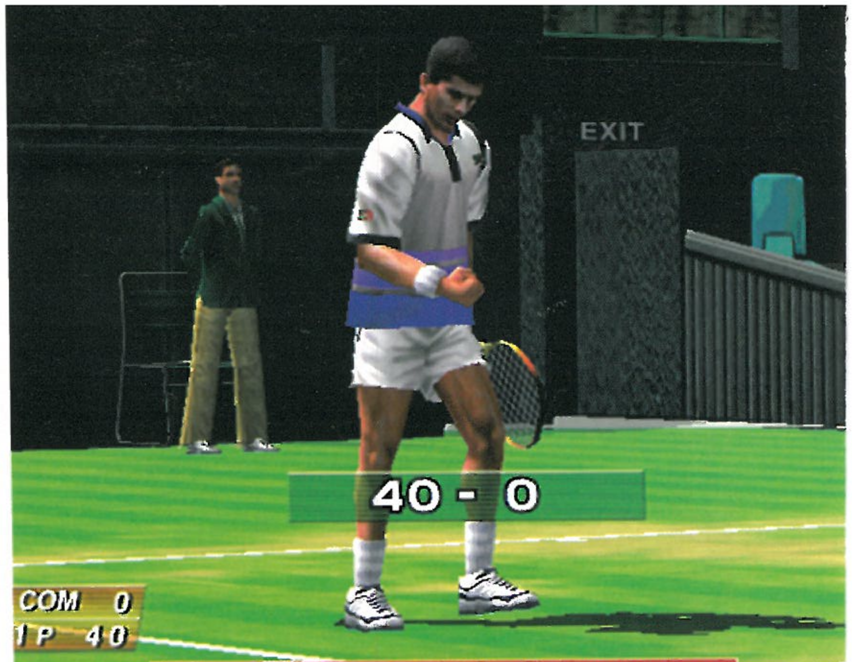
También hemos podido confirmar la aparición de cuatro personajes: Sonic (¿a que no os lo esperabais?), Knuckles, Dr Eggman y una entidad extraña llamada Dark Sonic. Los locos Ciaos volverán a aparecer con alguna que otra sorpresa.

Sobre el juego en sí por desgracia no hemos podido saber gran cosa. El clip dejó claro que tendremos que correr por niveles en 3D a toda pastilla. También habrá momentos en que Sonic tendrá que esquivar un camión gigante que va hacia él, como en las secciones de la avalancha y de la ballena en *Sonic Adventure*. También hemos visto una fase que tiene lugar bajo el agua que parece divertida.

Además, sabemos que el lanzamiento de *Sonic Adventure 2* coincidirá con unas cuantas celebraciones de Sega: el décimo aniversario de Sonic y el haber llegado a los dos millones de juegos de Sonic vendidos. Esperemos que esté a la altura de nuestras expectativas. ■



El sistema para servir es intuitivo: pulsas un botón para empezar y el mismo botón para definir la potencia.



En el juego aparecen ocho estrellas profesionales como Timothy Henman.



Sobre hierba, hay que dominar el servicio y la bolea.



Puedes escoger una visión más cercana, pero así dificultas el juego.

VIRTUA TENNIS

El mejor juego de tenis de la historia llega a la Dreamcast. ¡Genial!

EN DOS PALABRAS



> Aparte del divertido y alocado juego de Namco, *Smash Court Tennis*, no habíamos visto un juego de tenis tan realista desde *Match Point* para Commodore 64. *Virtua Tennis* se convertirá en el mejor juego de tenis y en uno de lo mejores juegos deportivos de la historia.

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Sega
Origen:	Japón
Jugadores:	1 a 4
Disponible:	Septiembre

Hoy os enseñaremos cómo hacer el mejor tenis virtual de la historia. Para empezar, tomad una porción considerable del *Smash Court Tennis* de Capcom, añadidle una pizca de la mejor simulación (desplazamientos de la bola totalmente precisos, animación realista y tenistas del mundo real) y agitadlo un buen rato hasta que aparezca un juego para recreativa de Naomi maravillosamente ágil. Jugad con él en Dreamcast y añadidle un extensísimo modo Circuito Mundial para mejorar su sabor. Finalmente, estiraos en el sofá y contemplad a esos sujetos casi reales. Este juego se llama *Virtua Tennis* y es más apetitoso que unas fresas con nata.

La gama de Sega Sports se ha caracterizado por sus estándares extraordinariamente altos, ya desde *NBA 2K*, *NFL 2K* y *NHL 2K* (del cual tienes una

> “Las diferencias entre las diversas pistas te obligan a cambiar de estilo según la superficie”

PROBLEMA DOBLE



Antes de cada juego, puedes elegir tu mitad de la pista.

Uno de los mejores aspectos de *Virtua Tennis* lo constituye su inigualable modo para cuatro jugadores, en el que puedes tomar parte, junto con tres amigos, en emocionantes partidos de dobles. Si os interesa la competición, tu compañero y tú podéis jugar contra dobles controlados por la CPU en los cinco encuentros, cada vez más difíciles, del modo Arcade. También podéis probar el modo Exhibición y jugar un amistoso entre cuatro. Recuerda que, en el juego a cuatro, tienes que vigilar tu área de la pista, en vez de correr tras la bola cual pollo descabezado.



"¡Es mía!" No vayáis tras la misma bola si no queréis liaros.

review en este mismo número), consiguiendo una simulación de los respectivos deportes sin igual, con la excepción de *Virtua Striker 2*, el único que nos causó cierta decepción. A pesar de estos precedentes, *Virtua Tennis* se halla entre las mejores ofertas deportivas de esta compañía y es uno de los juegos para DC más adictivos en cualquier género.

Cualquiera que haya jugado con la recreativa de *Virtua Tennis* descubrirá con agrado que Sega ha realizado una conversión perfecta. El sistema de control, sencillo pero efectivo, se mantiene intacto con sus dos únicos botones: pulsa A para el drive, revés y mate, y B para hacer boleas. Los servicios se llevan a término mediante un indicador de potencia donde pulsas en primer lugar para iniciar el servicio y, una vez más, para determinar la potencia. La sencillez de los controles forma parte del encanto y la fluidez de *Virtua Tennis* y permite que los novatos del tenis virtual se hagan valer en la pista a los cinco minutos de carga.

Sin embargo, una vez dominas las bases del juego y empiezas a explorarlo con más detalle, descubres que, al manipular el stick analógico en conjunción con los golpes, puedes ejecutar cualquier lanzamiento: bolas cortas, mates de espaldas, drives en la línea, boleas desde la línea trasera... Todo lo que se pueda ver en un partido de verdad, siempre que sepas manejar el analógico. Y en esto consiste el verdadero atractivo del juego: cualquiera puede adaptarse a él, independientemente de sus habilidades, y brinda espléndidos momentos de diversión tanto para aquellos capaces de rivalizar ▸



Jugar a dobles con el ordenador es más divertido de lo que parece, porque emplea una impresionante IA.



La animación es perfecta y nada mejor que un plano cercano para demostrarlo.



Este juego no tiene licencia oficial, pero algunos sitios familiares (como Wimbledon) hacen un cameo.



La extravagante pista rusa de color púrpura es una de las cinco pistas extra que puedes comprar.

CIRCUITO MUNDIAL

La conversión para Dreamcast de *Virtua Tennis* no sólo es tan perfecta como la recreativa, sino que ofrece un novísimo modo Circuito Mundial con el que este juego se impone a su predecesor. Circuito Mundial garantiza una excelente durabilidad para un solo jugador. Se compone de pruebas y entrenamientos. Las pruebas miden tus habilidades en diversas situaciones y los fabulosos juegos de entrenamiento las mejoran con una gran variedad de estrambóticos ejercicios. Cada vez que triunfas en las pruebas y ejercicios, se abren otros, ¡y recuerda que los vas a encontrar por todo el mapamundi! Al tomar parte en estas pruebas, recibes dinero, con el que luego puedes adquirir extras en la tienda.

EJERCICIOS DE ENTRENAMIENTO



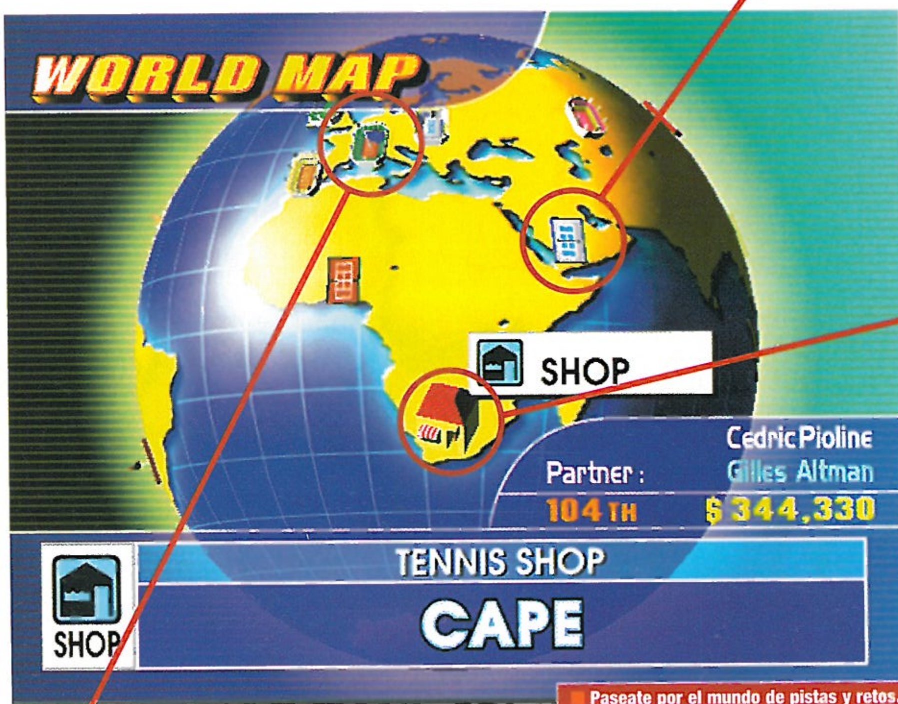
Tiro al blanco: tu compañero te lanza veinte bolas y tú, al devolverlas, tienes que acertar en la diana. Por supuesto, recibes más puntos cuanto más te acerques al centro. Hay que alcanzar una puntuación máxima.



Bala de cañón: en este juego tienes que devolver las bolas que te arrojan las cinco máquinas y dar en ellas para desactivarlas. Disparan bolas normales y bolas rojas, que tienes que esquivar porque, si les das, las máquinas se reactivan.



Gran muro: Este ejercicio tiene algo de caseta de feria. Hay que lanzar la bola contra los paneles para darles la vuelta sin superar el límite de tiempo. Los paneles más altos sólo pueden alcanzarse con boleas.



Paseate por el mundo de pistas y retos.

DE COMPRAS



¡Ohh, qué uniforme más bonito! Me llevo cinco.

Por cada partido de prueba o ejercicio en el que tomes parte, recibes una suma de dinero que puedes gastar en la tienda local, donde te aguarda un amplio repertorio de productos relacionados con el tenis. Por ejemplo, puedes adquirir cinco pistas extra y ocho nuevos jugadores (ninguno de los cuales se basa en un profesional de la vida real), pero también un uniforme nuevo, mejores cuerdas para la raqueta y bebidas energéticas.



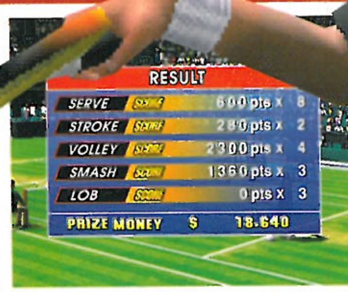
PARTIDOS DE ENTRENAMIENTO



En los partidos de entrenamiento tienes que demostrar tu habilidad contra la CPU (en simples y dobles) sobre superficies diversas, con especial hincapié sobre un tipo de golpe. Esta prueba se centra en el servicio.



La corrección y frecuencia con la que recurras al golpe en cuestión se valora durante el partido. ¡Somos los mejores sirviendo! De hecho, vencer al ordenador es muy difícil.



Al final del partido, recibes puntos por tu actuación, y se te darán más si has utilizado bien el golpe que se probaba. Aquí hemos ganado 800 puntos por los ocho servicios.



Un agradable toque de realismo: la reacción de los jugadores frente a la puntuación.



Los jugadores de la CPU tienen el molesto hábito de responder todas tus bolas.



con Pete Sampras, como para los chavales que desconocen el significado de la palabra Wimbledon.

De hecho, Pete Sampras no es un buen ejemplo, porque el simpático norteamericano no se halla entre los ocho jugadores profesionales disponibles en el juego. Tienes a tu alcance, sin embargo, a Timothy Henman, Cedric Pioline, Jim Courier, Mark Phillippoussis, Thomas Johansson, Tommy Haas, Yevgeny Kafelnikov y el guaperas castizo Carlos Moya. No sólo se reproducen cuidadosamente sus rostros, sino, incluso, el estilo de juego. Así, por ejemplo, Kafelnikov funciona mejor en pistas lentas, asfaltadas, porque tiende a permanecer en la línea trasera y a fatigar a su oponente con largas carreras, mientras que el servicio y las boleas de Henman funcionan mejor en pistas rápidas, de hierba, donde la bola se mantiene baja.

Todo esto no tendría ningún valor si las superficies elegidas no reaccionaran exactamente igual que en la realidad, pero *Virtua Tennis* triunfa de nuevo en las diferencias entre las diversas pistas, que te obligan a cambiar de estilo según la superficie. La hierba, el barro y la moqueta plantean desafíos individualizados, porque la variación en el rebote y la velocidad te obligan a cambiar de posiciones y de selección de golpes.

Entre las competiciones que te permiten mostrar tus habilidades tenísticas se



"Oh, me he caído..." Los dobles se prestan mucho a estos desesperados saltos de cabeza.

encuentra una modalidad Arcade, con cinco partidos de dificultad creciente sobre superficies diversas, y un modo Exhibición para jugar un partido amistoso, tanto en simples como en dobles. El elemento más interesante de *Virtua Tennis* es el reto de larga duración del Circuito Mundial, desarrollado específicamente para la conversión. Se trata de una experiencia superlativa, absorbente, para un solo jugador. Contiene una serie de pruebas que medirán tu habilidad con la raqueta (cada una de ellas centrada en una habilidad específica: servicio, drive, revés, bolea) y una gran cantidad de minijuegos de entrenamiento. Los juegos de entrenamiento son muy divertidos y se parecen a los retos de la Caja Loca de *Crazy Taxi*: desde derribar bolos con el servicio a devolver las bolas arrojadas en rápida sucesión por una máquina. El éxito en estas competiciones se recompensa con dinero en metálico y luego, en un rasgo de ingenio, el personaje se dirige a una tienda donde adquiere los extras: nuevos jugadores, nuevas pistas, nuevas raquetas, ropas diversas y bebidas energéticas (más detalles en el recuadro de "Circuito Mundial"). No creemos que

"*Virtua Tennis* se halla entre las mejores ofertas deportivas de Sega"

puedas llegar a aburrirte con estas magníficas opciones para un solo jugador, pero, si se da el caso, puedes decantarte por una de las mejores ofertas para cuatro jugadores que se encuentran en la Dreamcast (ver recuadro "Problema Doble"). De verdad, este juego lo tiene todo.

Una vez recuperados de la excitación casi orgásmica que nos ha inspirado este juego, nos parece justo buscarle algún defecto. Para nosotros no es otro que su fecha de lanzamiento, prevista para septiembre. Sí, se va a perder la magnífica oportunidad de simultanear el lanzamiento con el torneo de Wimbledon. Y nos parece indudable que uno de los mejores juegos de la Dreamcast se verá privado de la pompa y el boato que merece. Otra oportunidad que Sega pierde miserablemente. Pero, dada la calidad de este juego, no podemos quejarnos demasiado. Empieza a tachar los días en ese calendario con la foto de Anna Kurnikova...



Mantén pulsado el botón para dar más potencia. Necesitarás muchas energías para interceptar sus tiros.



El diseño de los coches es completísimo, al menos en la demo.



Los efectos más impresionantes de la recreativa forman parte de esta versión.

FERRARI 355 CHALLENGE

¿Estás preparado para sacarte el carné F355?



En carreras reñidas, una colisión puede salirte muy cara.

EN DOS PALABRAS



> **El simulador de Ferrari tremendamente realista de Yu Suzuki llega a la Dreamcast este otoño.** Y lo hace presumiendo de gráficos de calidad similar a los de una recreativa y un nuevo modo a pantalla partida. Va a ser uno de los juegos del año, seguro.

DETALLES

Editor:	Acclaim
Desarrollador:	Sega
Origen:	Japón
Jugadores:	1-2
A la venta:	Septiembre

B *F355 Challenge* **apareció en los salones recreativos en 1999, más salvaje que el resto de juegos de coches juntos. Era una máquina bestial, con tres pantallas y dos cambios de marchas, cuatro botones de ayuda al conductor, embrague y una impresora que te daba una valoración detallada de tu actuación. Creada por un obseso de los Ferrari, Yu Suzuki (también responsable de** ***Shenmue*****), era lo que más se aproximaba a conducir de verdad una de esas maravillas. Fantástico.**

La única pega era que si querías llevarte la máquina a casa para echar unas partidas, una cifra prohibitiva que rondaba las 400.000 pesetas te hacía desistir de la idea. Hasta ahora...

Los rumores que situaban a *F355 Challenge* en Dreamcast circulaban por Internet desde el año pasado. Sin embargo, hasta que la máquina recreativa Twin vio la luz, nadie pensó que tal conversión pudiera ser posible, pues ésta contaba con una pantalla en lugar de tres (echa un vistazo a Reyes del Salón si quieres saber más).

Mientras, en Acclaim estaban muy ocupados asegurándose los derechos exclusivos de la marca Ferrari para juegos de consola y preparando un trato con Sega para hacerse con *F355*. Lograron las dos cosas y el próximo mes de septiembre, la Dreamcast contará con un juego de coches que hará morder el polvo a *Ridge Racer* para PS2. ¡Bienvenidos al maravilloso mundo de *F355 Challenge*!



Tomar bien las curvas es algo que requiere horas de práctica.



Cuidado: este juego no se parece a ninguno de los que hayas podido jugar antes. Olvídate del patrimonio *arcade* de los juegos de coches de Sega –borra de tu memoria juegos como *OutRun*, *Daytona* o *Sega Rally*– porque, aunque no lo creas, todos esos clásicos son ahora un juego de niños. La primera vez que te lanzas hacia la recta inicial del cir-

EN CARRERA

F355 Challenge tiene seis circuitos que puedes recorrer, cada uno de ellos basado en su homónimo en la vida real. Lo mejor es memorizarlos, pues, a diferencia de la mayoría de juegos de coches, no puedes fiarte únicamente de tu instinto. Las curvas exigen preparación y hay que ser muy cauteloso con la aceleración. Te presentamos una guía rápida para que aprendas a desenvolverte por los circuitos. Puedes recorrerlos en distintas momentos del día, según la hora que marque el reloj interno de tu Dreamcast.



MOTEGI

Los americanos van a ponerse contentos cuando vean esto: un circuito oval de los clásicos en Estados Unidos, como el primer tramo de *Daytona USA*. Una curva es más estrecha que la siguiente, así que te tocará decidir dónde y cuándo hay que reducir.

SUZUKA SHORT

El tramo final del famoso circuito de F1 de Suzuka. Con unas curvas que marean al más pintado, en este circuito lo ideal es frenar cuanto más tarde mejor. Así adelantas al resto.





MONZA

El circuito italiano de Monza es otro de los favoritos de la F1. Presenta cantidad de rectas muy, muy largas y realmente veloces. Aquí, alcanzar a los adversarios es algo muy difícil (todos los coches son igual de buenos y en *F355 Challenge* no hay manera de atraparles).

SUGO

Es un circuito bellísimo. Tiene muchas curvas abiertas en las que debes estabilizar tu Ferrari al máximo. También hay muchas colinas, y ahí es donde puedes equivocarte al medir tu velocidad.





SUZUKA

El circuito de Suzuka al completo, con el puente y las curvas cerradas. Pillarle el truquito a toda esa serpiente de asfalto lleva su tiempo. Además, cuando lo hagas, seguirás llegando en un embarazoso quinto puesto.

LONG BEACH

El motivo por el que los americanos creen que circuitos como éste son lo mejor continúa siendo un misterio. Rectas largas en las que alcanzas los 200 km/h que acaban en curvas súbitas de 90°. Como mínimo sirven para practicar el frenado.

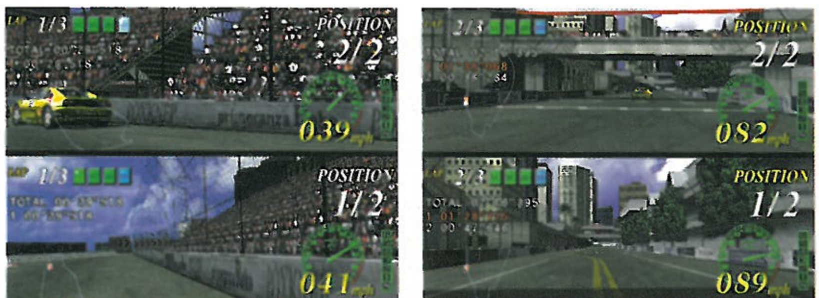




Seguro que un atasco como éste no te hace ninguna gracia. El espejo retrovisor y el radar te ayudarán a evitarlos.



Los derrapes son de lo más común. Fíjate, verás el humo... y casi podrás sentir el olor a neumático quemado.



El modo a pantalla partida dispone de unos gráficos aceptables, pero pierde algo de velocidad.

> "Este juego no se parece a ninguno de los que hayas podido jugar antes"

cuito de Monza para meterte en la *chicane*, te pegas al coche que tienes delante y esperas al último momento para pisar a fondo el freno, te das cuenta de que las cosas no salen exactamente como habías planeado. Las ruedas se bloquean, el coche empieza a patinar y el muro protector, hecho de neumáticos, se acerca a velocidad vertiginosa hasta que -¡crash!- te la pegas.

Esto ocurre porque *F355* es el simulador de conducción más realista que jamás se ha creado para una videoconsola. Si fre- ►





El radar de la parte superior te avisa de si vas a darle a otro coche, por si no te has dado cuenta.







La hora del día a la que compites depende del reloj interno de la Dreamcast. Si la enciendes a última hora de la tarde contemplarás unas puestas de sol deliciosas (centro y derecha).



"¡Sal de ahí! Vaya... nos hemos cargado el parachoques. ¿Era muy caro?"

LOS REYES **DEL SALÓN**



La recreativa original tenía tres monitores.

Sega ha lanzado dos versiones de *F355 Challenge* para los salones recreativos de todo el mundo: Challenge y Twin. Challenge era la versión original. Contaba con tres pantallas y todas las opciones que podrías imaginar (¡hasta tenía una impresora!). Técnicamente no utilizaba más de cuatro tarjetas de circuito impreso funcionando a la vez: tres para manejar el sistema y una para el juego mismo. Era muy cara. Casi medio kilo.

Twin apareció a finales de 1999 y presentaba una única pantalla. La cabina de control era mucho más sencilla, ya que sólo requería una tarjeta. Tal y como sugiere su nombre (gemelos en inglés), incluía un modo para dos jugadores y podían unirse varias para dar lugar a una competición de ocho participantes. También era más barata, con lo que los salones recreativos de bajo presupuesto se la podían permitir. ■

▶ nas en seco o demasiado tarde, tendrás que "reintentarlo" y ya puedes despedirte de alcanzar al resto del grupo. Si das gas en una curva, no te preguntes por qué el morro de tu Ferrari se va hacia el borde de la pista: esto se llama perder el control, querido amigo, y tomar las curvas así te va a ocasionar más de un problema. De la misma manera, si en una curva y con una marcha corta pisas a fondo el acelerador, notarás cómo colea el coche, pues la dirección es demasiado sensible.

Estamos más que convencidos de que *F355 Challenge* va a resultar un juego muy difícil para la mayoría de la gente, puesto que es demasiado real. El sueño de todo purista: un coche, una serie de carreras y el énfasis puesto en la pericia y la perfección al volante. A los forofos de las carreras les va a encantar, saborearán cada milímetro de curva montados en su Ferrari. Que quede claro que éste no es uno de esos juegos que pueden jugarse mientras estás pendiente de que no se te queme el asado.

Precisamente, debido al nivel de dificultad tan elevado, Yu Suzuki y su equipo han decidido incluir cuatro "asistentes de conducción" que facilitarán las cosas

CUANTOS MÁS **MEJOR**

La demo de *F355 Challenge* que hemos probado incluía diez modos en su pantalla de opciones, pero sólo dos de ellos eran jugables. Los nombres de los restantes daban algunas pistas de lo que se podía esperar de ellos en la versión definitiva del juego. Aquí echamos un vistazo a ese menú tan tentador, especulando sobre su posible contenido. Esperemos que no se dejen ninguno en la versión PAL.



> ARCADE
Juego arcade puro y duro que se completa con todas las opciones de conducción y los asistentes mencionados en el texto. Eliges uno de los seis circuitos y debes completar un número determinado de vueltas en un tiempo determinado.

> CAMPEONATO
Creemos que esto podría ser una selección de algunos o todos los circuitos, en los que compites durante una temporada y recoges tu trofeo al final de la misma. Muy parecido a cualquier campeonato.

> MODO UN JUGADOR
Elige un circuito y recórrelo, igual que la opción arcade, pero sin un cronómetro que detenga la acción si vas demasiado lento.

> MODO VERSUS
Este modo para dos jugadores a pantalla partida ya está terminado y es uno de los que probamos. Funciona a 60 fotogramas por segundo, igual que el juego individual. Fantástico.

> MODO VERSUS CON CABLE
Sega no suelta prenda sobre si el cable de enlace Dreamcast llegará a nuestro país, pero si así fuera, *F355 Challenge* sería uno de los primeros títulos que lo admitirían. Claro que, entonces, necesitarías dos consolas Dreamcast, dos teles, dos juegos y un amigo.

> MODO NETWORK
Dado el precario estado del departamento de internet de Sega Europa, nos jugaríamos el cuello a que *F355 Challenge* no ofrecerá partidas online en Europa. En Estados Unidos es otra cosa. Como siempre.

> AJUSTES DEL COCHE
Si te va el rollo duro, esto es lo tuyo. Retoca un poquito la suspensión y saltarás como un canguro. Diversión para toda la familia.

> DATOS DEL CONDUCTOR
En la edición de otoño del 98 de la feria Tokyo Game Show vimos un demo provisional de "datos del conductor de F355" que se guardaba en una VM desde la máquina recreativa Twin. Se trata de lo mismo.

> RANKING DE INTERNET
Cuelga tu mejor actuación en una clasificación online del campeonato y salta de alegría por toda tu casa agradeciendo a todos tus amigos y familiares el apoyo que te han prestado. Puedes preparar un discurso. ■





En F355 no hay concesiones. Si quieres llegar de los primeros, tendrás que currártelo.

a los más inexpertos. Elige entre: control de tracción, control de estabilidad, antibloqueo de los frenos y sistema de frenado inteligente, porque están a tu entera disposición. El primero evita los trompos, el segundo estabiliza el vehículo, el tercero previene el bloqueo de las ruedas cuando pisas el freno y el último frena automáticamente cuando es necesario.

También puedes optar entre cambio automático y semiautomático, algo común en todos los juegos de carreras. En cada circuito tienes la posibilidad de elegir una opción de entrenamiento, en la que una gran línea roja recorre la pista y te enseña por dónde hay que conducir y cuándo toca frenar. Si vas demasiado rápido o demasiado lento oirás una voz que te regaña tal y como lo haría tu mamaíta.

Dejando a un lado el modo de entrenamiento, las únicas opciones de la versión arcade de *F355* consistían en una carrera de lo más auténtica contra otros siete Ferraris y un modo de conducción libre, con el que podías circular por donde quisieras. Los tres forman parte de la versión Dreamcast y estamos encantados de decirte que en casa lo vas a disfrutar mucho más, y es que ¡hay tanto que ver...!

La demo que pudimos probar sólo incluía dos de las diez opciones disponibles: Arcade y Versus. Por el momento, en Acclaim no están seguros de cuántos presentará la versión europea, pero esperamos que los incluya todos (para más información, lee el recuadro de la izquierda, "Cuantos más, mejor").

Sean los que sean los que aparezcan en la versión PAL, puedes apostar por que *Ferrari 355 Challenge* va a ser un juego de dimensiones colosales. Aquellos a los que el realismo les importe poco deberían replantearse qué es lo que quieren de un juego de carreras de coches: cuatro días dando vueltas por ahí o un reto que vaya más allá. *F355 Challenge* suena y luce como aquellos objetos del deseo italianos de color rojo intenso. Si esto no te interesa, toma un autobús. ■



Comienzan las sesiones de entrenamiento.



Toma esta curva bien cerrada sin topar con las vallas y conseguirás algunos kudos extra.

EN DOS PALABRAS



> Coches, calles y efectos reales. Sin embargo no es un simulador para nada aburrido. Estás ante una versión de un juego de recreativa repleto de refrescantes ideas. Lo cierto es que, después de *MSR*, los juegos de carreras no volverán a ser lo mismo.

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Bizarre Creations
Origen:	Gran Bretaña
Jugadores:	1 a 8
A la venta:	Septiembre

METROPOLIS STREET RACER

Bizarre Creations nos revela su innovador sistema de juego y algunos detalles de lo más jugosos.


Todo está tranquilo en Londres.

Seamos francos: lucirse representa buena parte de la diversión, ya sea derrotando a tus contrincantes en una confrontación mano a mano, o apoderándote del primer lugar de la clasificación. Y es que la experiencia de juego es más gratificante cuando todos saben que eres el mejor.

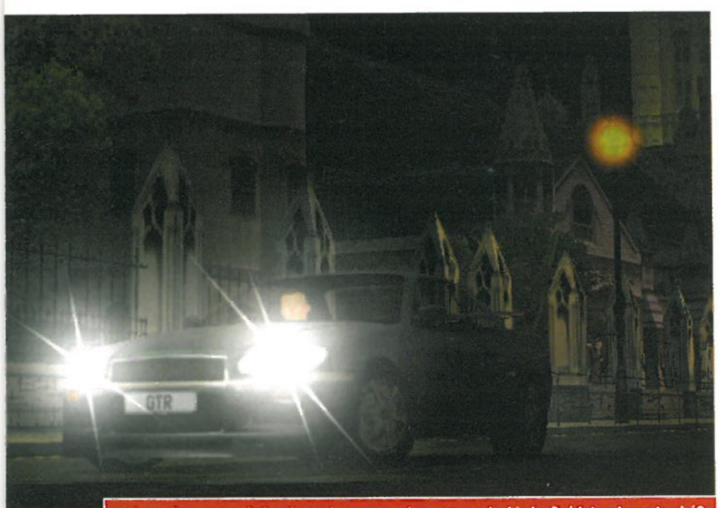
Así pues, no nos debe sorprender que un juego se base por entero en ganarse el respeto ajeno. Este juego es *Metropolis Street Racer*, el título de carreras que más ha dado que hablar en los últimos 12 meses. Sus creadores, Bizarre Creations, han guardado celosamente el secreto hasta que la prensa ha empezado a mostrarse interesada y ahora, por fin, semanas antes de su aparición, los hechos empiezan a salir a la luz.

"El sistema de kudos (fama y gloria) en *MSR* es tu forma de progresar en el juego," - apunta Sarah Dixon, directora ejecutiva de Bizarre Creations- "pero a diferencia de otros juegos en los que llegar primero es la única manera de seguir adelante, en *MSR* logras los laureles por otros méritos aparte de vencer. Ganas kudos por hacer las cosas que a todo el mundo le gusta hacer en los juegos de carreras (¡y en la vida real!), como conducir espectacularmente, derrapar, etc. Cuanto más gusto dé mirarte, cuantos menos accidentes tengas y cuantos más coches venzas, más aplausos te ganarás."

MSR se divide en 25 capítulos consecutivos y cada uno de ellos te ofrece varios desafíos con el volante. Entre ellos hay la "Hotlap" (conseguir dar la vuelta más rápida), "One on One" (en el que puedes ganar más prestigio si dejas que tu oponente salga en primera posición) y "Street Race" (una carrera callejera contra otros coches). El asunto es que si ganas puedes hacerte con cierto número de kudos, aunque ganar no lo es todo. Puedes llegar el primero cada vez, pero si chocas contra los otros coches, te comes las señales o si haces fanfarronadas dignas de una conductor suicida, simplemente no pasarás al capítulo siguiente.



No todo es cuestión de correr a toda velocidad. Cada



Una calle oscura. Un hombre solo en un coche a poca velocidad. ¿Qué intenciones tendrá?



Las amplias avenidas te tentarán a hacer maniobras arriesgadas. Conserva la calma.

> **“En *MSR*, ganar una carrera no lo es todo”**

OCHO MEJOR QUE UNO





Emocionante acción a pantalla partida: y sólo es la punta del iceberg del modo multijugador.

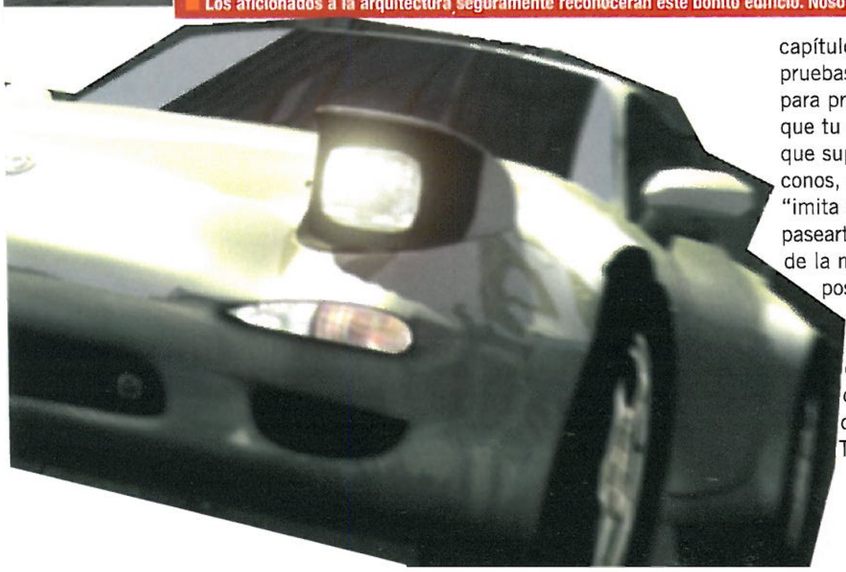
En muchas ocasiones, los desarrolladores pasan por alto el enorme potencial del multijugador en los juegos de carreras, y creen que un modo para dos a pantalla partida es suficiente. *MSR*, en cambio, ofrecerá un multijugador con posibilidad hasta para 8 jugadores que incluirá de todo, desde retos *deathmatch* hasta torneos. Tal y como pasa en los juegos deportivos como *Summer Games* o *Track & Field*, los jugadores competirán por turnos (en cada uno de los cuales, tomarán parte dos jugadores), convirtiéndose en un sabroso ingrediente para una reunión entre amigos. Además, *MSR* permitirá que cada participante se traiga en su VM su propio coche de casa, permitiendo personalizar la experiencia. Como ves, toda una pasada. Es una de las cosas que lo hacen destacar sobre todos esos burdos intentos que tratan, sin suerte, de parecerse a *Gran Turismo*. ■



Los aficionados a la arquitectura seguramente reconocerán este bonito edificio. Nosotros no.

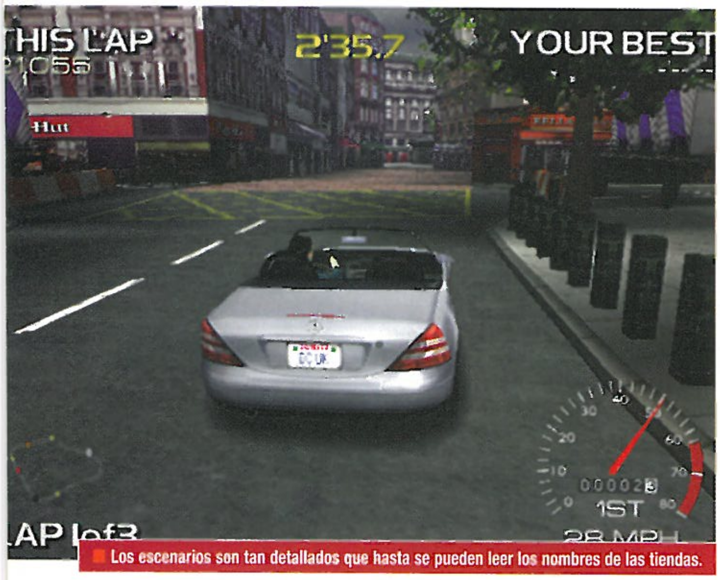


Hay más de 30 coches con licencia en el juego. Muchos de ellos son convertibles.

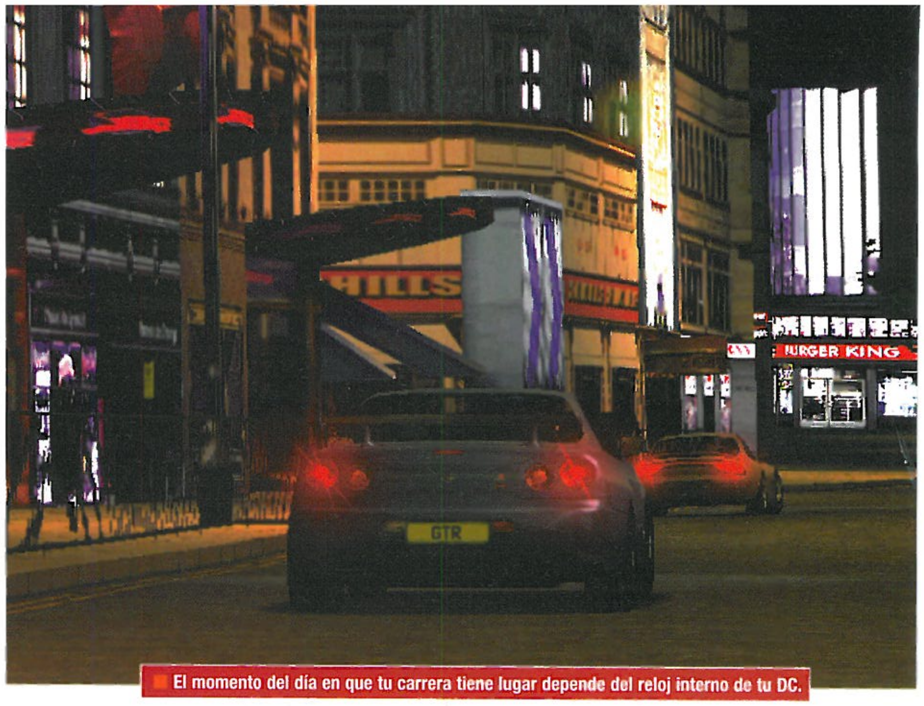


capítulo contiene un par de pruebas de habilidad diseñadas para probar tu conducción más que tu competitividad. Tendrás que superar un slalom de conos, contentarte con un “imita al líder” o simplemente pasearte por Leicester Square de la manera más espectacular posible.

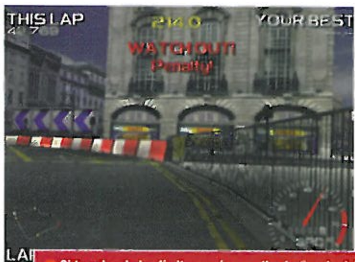
Y por supuesto, algunas de las 200 carreras del juego se han diseñado sólo para esta clase de desafíos. Tomemos, por ejemplo, la enorme estación central de autobuses de Tokio en el distrito de Shibuya. No te pondrás a hacer carreras allí, al menos no en el sentido tradicional. En vez de eso, harás sonoros derrapes por el lugar como cualquier amante del motor haría en un gran parking desierto. Es por eso que estas localizaciones en ciudades reales resultan tan geniales. Están llenas de escondites, recovecos y espacios en los que los diseñadores pueden inspirarse para crear nuevos desafíos. ►



Los escenarios son tan detallados que hasta se pueden leer los nombres de las tiendas.



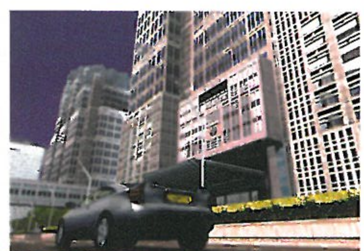
El momento del día en que tu carrera tiene lugar depende del reloj interno de tu DC.





Si te sales de los límites serás penalizado (izquierda), pero los buenos movimientos te darán puntos extra (derecha).




Los vehículos con licencia están modelados a la perfección. Y ya verás cuando los conduzcas...



Darle a otro coche te quitará puntos, pero no dañará tu vehículo de forma visible.



¿Sabes que puedes conducir por la acera sin catear el examen de conducir?

Aparte del innovador sistema de juego, el elemento más importante es el manejo, y Bizarre Creations no se lo ha tomado a la ligera. De hecho, todavía lo están perfeccionando y no estará al 100% hasta que lo envíen a Sega. Nosotros jugamos con la demo en la E3 y la solidez de los coches nos impresionó.

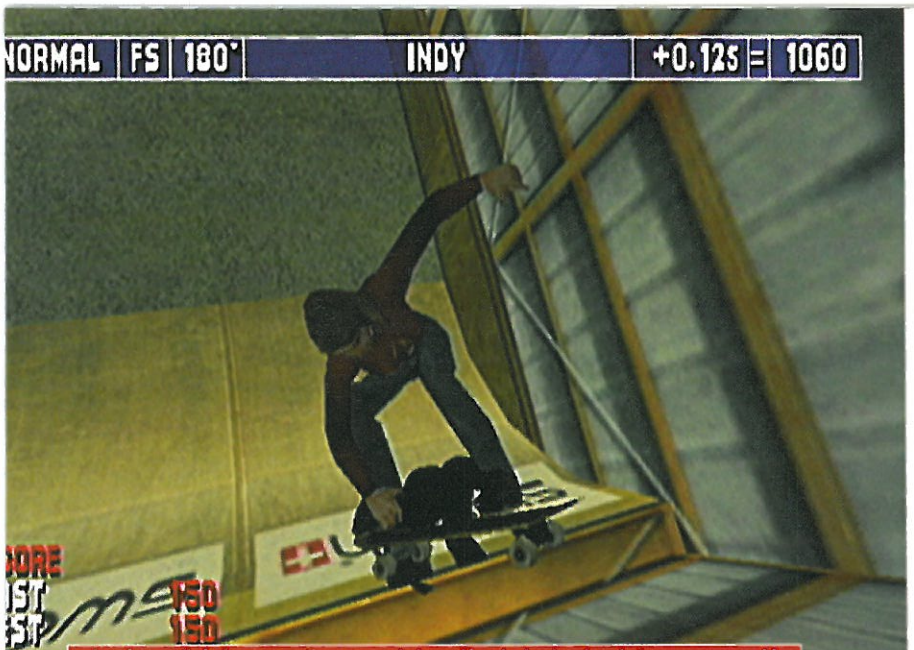
> "Derraparás como haría un experto en un gran parking desierto"

Se puede percibir un toque a lo *Gran Turismo* -los vehículos no giran ni patinan como una horda de escurridizas anguilas en desbandada- pero puedes realizar giros controlados durante metros sin ningún problema, dándole emoción, pero manteniendo el control a la vez. La combinación perfecta.

No hay duda de que el equipo buscó inspiración en lo más alto de la escala evolutiva de los juegos de carreras. "Bien, todos pensábamos en *Gran Turismo*, pero sólo para sentirnos bien. *Colin McRae* es el que marca la pauta a seguir para los otros juegos de carreras. No sólo por su realismo, sino también porque se 'siente' bien, y eso es lo difícil de alcanzar. Durante el desarrollo del juego, acabas trabajando todo el tiempo en el manejo y es de las últimas cosas en terminar junto con todo el motor de física realista. ¡Hay tantos parámetros que ajustar!"

Colin McRae es un buen punto de comparación por otro motivo: es el único juego de carreras desarrollado en el Reino Unido en los últimos cinco años que ha conseguido llegar a la cumbre y codearse con juegos como *Ridge Racer*, *Sega Rally* o *Gran Turismo*.

Pero la joya de Codemasters no estará sola por mucho tiempo. *MSR*, si no hay ningún problema de última hora, aparecerá en septiembre. Y entonces seremos testigos del nacimiento de un nuevo clásico. Con el debido respeto.



La cámara dinámica se mantiene cerca de la acción, siguiendo a los skaters en su recorrido.



Todas estas chispas salen de tus ruedas cuando te deslizas.

MTV SKATEBOARDING
STARRING ANDY MACDONALD

***Tony Hawk's* se enfrenta a un serio competidor.**



Los primeros niveles ofrecen lo básico para aprender.


Toma impulso antes de actuar.

EN DOS PALABRAS



> ***MTV Skateboarding* te permite probar tu pericia sobre tu *skate* y llevar a cabo piruetas dignas de un virtuoso sin caerte o morirte de vergüenza.** Piruetas más complejas, más dinero y mejorar en el ranking. No olvides salir sin protección.

DETALLES

Editor:	THQ/Proein
Desarrollador:	Yellow Belly
Origen:	Gran Bretaña
Jugadores:	1 a 2
A la venta:	Septiembre

El actual rey del *skateboarding*, *Tony Hawk's* es un auténtico juegazo y se merece totalmente la puntuación de 9 sobre 10 que le otorgamos en nuestro último número. Pero mientras Never Ware está trabajando en la secuela, otros –THQ para el caso que nos ocupa- están planeando el relevo. Y aquí hace su entrada *MTV Skateboarding: starring Andy Macdonald*...

El actual campeón del mundo, Macdonald, es sólo uno de los 30 *skaters*, reales y ficticios, que hay en el juego y tu tarea es hacer mejores piruetas y deslizamientos que tus oponentes para así conseguir alcanzar la cabeza de la clasificación. En el camino tendrás la posibilidad de ganar dinero participando en eventos patrocinados mientras perfeccionas tu larga lista de acrobacias para llegar a lo más alto del ranking. Todo esto se celebra bajo la compañía de una banda sonora que presenta a gente como Cypress Hill y Goldfinger. THQ apuesta fuerte con 60 piruetas que puedes aprender, cientos de combos por descubrir, 40 pistas disponibles y diez modos diferentes que incluyen Stunt, Freestyle y Deathmatch. Quizá el último sea una especie de modo híbrido, aunque nos cuesta imaginar bandas de *skaters* profesionales peleando hasta hacerse pedazos.

Y aunque *MTV Skateboarding* ya parezca tan rompedor, todavía está en un estado muy embrionario. Lo poco que hemos visto está a la altura del actual líder del mercado, pero también cabe notar la dureza actual de los controles. La cuestión es que todavía hay tiempo de sobras para mejorar este aspecto y con un poco de suerte, en otoño, el campeonato Dreamcast de *skateboarding* ya no será sólo cuestión de uno.



Este listillo está a punto de caerse. ¿Dónde están tus protecciones?



Ser conductor tiene su riesgo.



No falta ni un solo detalle.



El modo de arcade de *Colin McRae 2* permite seis coches en pista a la vez.

COLIN MCRAE RALLY 2



El famoso corredor escocés debuta en Dreamcast con uno de los mejores juegos de carreras que se han visto jamás.

EN DOS PALABRAS



> *Colin McRae Rally 2* es la continuación del magnífico juego para PlayStation, considerado por muchos como el mejor simulador de rally que hay.
La versión para Dreamcast será de lo mejor que se ha visto hasta ahora y ofrecerá un completo modo arcade, así como un simulador muy realista. ■

DETALLES

Editor:	Codemasters
Desarrollador	Codemasters
Origen:	Gran Bretaña
Jugadores:	1 a 2
A la venta:	Invierno

Una de las noticias que más nos ha alegrado últimamente es que *Colin McRae Rally 2*, uno de los simuladores de rally más excepcionales de Codemasters, tendrá una versión para Dreamcast. El *Colin McRae* original era genial: vendió más de 1,7 millones de copias y ocupó la primera posición en 26 países. Su calidad está más que demostrada. Desde su reciente lanzamiento para PlayStation, *Colin McRae 2* ha evolucionado sustancialmente y, con los avances prometidos para la versión de Dreamcast, está en camino de convertirse en el mejor simulador de rally que existe en el mercado.

La demo que hemos probado estaba completada en un 25%, era suave y contaba con la agilidad en la conducción a la que nos tiene acostumbrados el título. *Colin McRae Rally 2* es una experiencia completamente distinta a su rival en Dreamcast: *V-Rally 2 Expert Edition*. Mientras que *V-Rally 2* ofrece una experiencia puramente arcade, *Colin McRae 2* se acerca más a un simulador: más exigente con el jugador, pero con un resultado más satisfactorio.

Aparte de su conducción más realista, *Colin McRae 2* tiene una impresionante gama de averías que se acerca mucho a la realidad. Conforme vas avanzando por la pista, se interponen en tu camino pequeñas dificultades como árboles, barreras y otros objetos de la carretera. Muchos nos han insinuado que esta conducción tan peligrosa era debida a la poca destreza de los redactores de nuestra revista, pero lo negamos todo. Todos los pequeños obstáculos que encuentras en la pista hacen que la chapa se deforme, las luces se rompan, los parabrisas queden hechos añicos y los parachoques cuelguen y se arrastren por la carretera. Los daños sufridos no son sólo estéticos, sino que también perjudican las prestaciones del

COSA DE **DOS**

A la hora de hablar de rallies, existen pocos corredores que puedan plantarle cara a Colin McRae (izquierda), uno de los mejores pilotos de los últimos tiempos. Habiendo sido tres veces campeón del Rally Británico y Campeón Mundial en 1995, Colin cambió de Subaru a Ford en la temporada 1999 y, junto con su copiloto Nicky Grist –cuya voz os guiará en *Colin McRae Rally 2*- logró dos triunfos para su nuevo coche. Esto demuestra que en la conducción, como en el fútbol, el resultado depende de un equipo bien conjuntado. ■







■ Pronto te familiarizarás con los árboles.



■ Un alto en el camino y di adiós a la primera plaza.

> “La demo era suave y ofrecía una magnífica agilidad en la conducción”



■ Nieve. Las condiciones son variables.



■ Colin es el maestro del derrape.

motor, algunas veces ligeramente y otras de forma drástica. Hay 11 áreas distintas en las que tu coche puede sufrir daños y sólo dispones de un tiempo límite entre un circuito y otro para repararlos. Si agotas el tiempo en un circuito, tendrás que luchar muy duro para competir en el siguiente. Para probar tu habilidad como conductor, *Colin McRae* ofrece 80 pistas distintas que te pasean por todo el mundo a lo largo de ocho torneos con diferentes condiciones meteorológicas en cada pista. Dispones de 12 coches, entre los que se encuentran el Ford Focus y el Mini Cooper. *Colin McRae 2* ofrece, además, cinco vistas de cámara distintas, una de las cuales te muestra lo que ve el conductor, por lo que puedes comprobar las dificultades que entraña conducir en un rally de este tipo.

Para aquellos que prefieren el estilo de conducción de *V-Rally 2*, *McRae 2* también tiene un modo arcade con seis coches en pista a la vez y ocho circuitos fuera de serie. Tanto el Arcade como el simulador ofrecen tres modos distintos: Campeonato, Carrera Sencilla y Contrarreloj. El simulador te permite, además, participar en un torneo estructurado en etapas. Los desarrolladores han prometido también un montón de circuitos para dos jugadores a pantalla partida, uno de los cuales será el Rally Challenge.

Colin McRae 2 tiene muchísima clase y parece que será uno de los juegos de carreras más espectaculares y estimulantes. Su aparición está prevista para estas navidades. ■



■ Aunque esto son imágenes de PC, podéis apostar lo que queráis que la versión para Dreamcast será igual de buena.





El recorrido es lo más todo terreno que puedas imaginar.



Todos los vehículos tienen licencia, así que puedes hacerte con un BMW o un Cherokee.

4X4 EVOLUTION

Dieciséis ruedas mejor que cuatro...

EN DOS PALABRAS



> 70 todo terrenos, 16 ambientaciones dinámicas y un punto de vista que prima la libertad de movimiento. Por fin un juego de carreras 4x4 que verdaderamente es todo terreno. *4x4 Evolution* con sus escenarios dinámicos y sus carreras arcade debería representar una desafiante alternativa a los juegos de carreras en circuitos cerrados convencionales. ■

DETALLES

Editor:	**Proein**
Desarrollador:	**Terminal Reality**
Origen:	**EUA**
Jugadores:	**1 a 2**
A la venta:	**Sin determinar**

Cuatro. Ruedas. Conducir. Vehículos. Por favor. Mantente. Despierto. Tenemos que reconocer que la única manera que tiene un todo terreno de resultar atractivo es cuando una sexy modelo se acomoda sobre el capó. Cuando son el tema central de algún videojuego, normalmente el resultado no consigue ser muy interesante: en la mayoría de carreras de 4x4 la única diferencia entre la pista normal y la enlodada son algunos obstáculos y un poco más de vibración. No es así en *4x4 Evolution*, el cual, haciendo justicia a su nombre, está llevando las carreras todo terreno hacia nuevas fronteras: zonas pantanosas, desiertos y hasta el Círculo Polar Ártico. No lo dudes y adéntrate en terreno desconocido...

> "Podrás deleitarte con detalles a lo *Gran Turismo*"



Recuerda: puedes salirte del recorrido.

Donde *4x4 Evolution* y sus 16 ambientaciones diferentes se alejan de las carreras normales de otros títulos es en la libertad que tienes para moverte por ellas. Hay cinco puntos de control esparcidos a lo largo y ancho del área, pero el camino para llegar a ellos lo decides sólo tu. Y el hecho de que en *4x4 Evolution* no tengas que seguir el camino marcado hace que el diseño general sea totalmente diferente, con carreras con escenarios dinámicos, donde los conductores se las tienen que ingeniar con el tráfico y otros inconvenientes del mundo real. Así pues, en el Ártico será mejor que evites cualquier contacto con los osos polares, en el depósito habrán tractores arras-



4x4 Evolution es rápido, rabioso y extremo.



Los fondos son de una profundidad y detalle imponentes.



Esto es lo que pasa cuando no controlas el coche.



Puedes escoger el camino que quieras para llegar a los controles.



Adapta tu vehículo al terreno de conducción.



Los escenarios guardan sorpresas...



Los efectos son impresionantes.





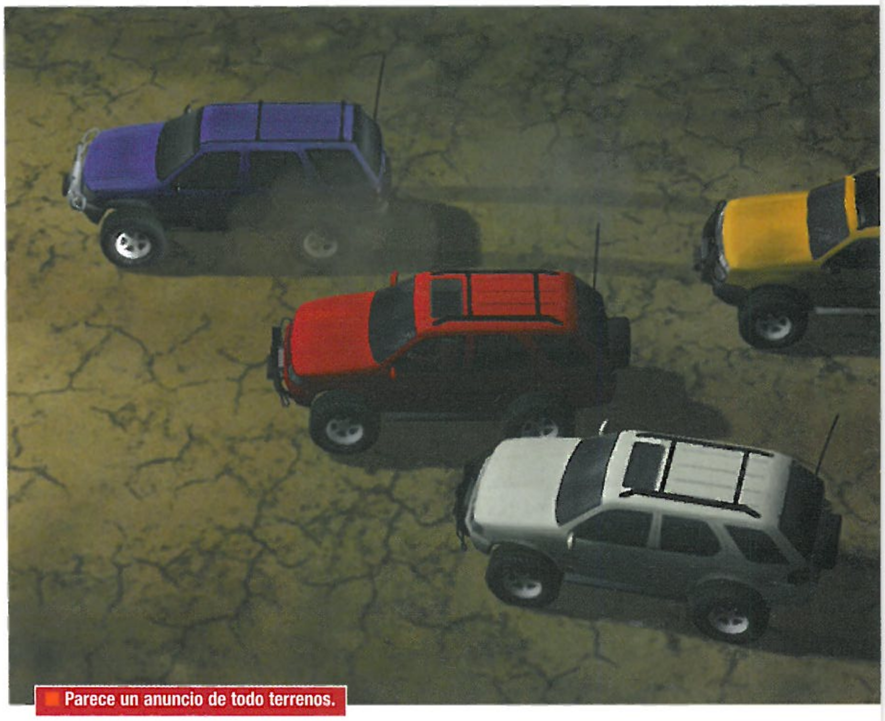
En los desiertos también hay obstáculos... Vigila los cactus.

"Los jugadores también podrán comprar sus coches por Internet"

trando barcos hundidos y en un nivel más rústico te encontrarás algunas bonitas verjas campestres que podrás hacer trizas para abrirte camino.

4x4 Evolution también tiene su lado convencional: ofrece 70 vehículos todo terreno con licencia de fabricantes como BMW, Daihatsu y Cherokee. Los conductores avezados podrán deleitarse con algunos detalles a lo *Gran Turismo*, ya que con sus victorias pueden renovar la suspensión, los tubos de escape y hasta el motor. Los jugadores también podrán comprar sus coches por Internet y los de Terminal Reality están trabajando en un sistema que permitirá a los jugadores vender y comprar sus vehículos entre ellos. Vía Internet, *4x4 Evolution* también ofrece carreras para cuatro jugadores a pantalla completa, a diferencia de la versión sin conexión, que se limita a carreras de 2 a 4 jugadores con la pantalla partida.

Cuando vimos *4x4 Evolution* por última vez, visualmente era impresionante, sobre todo por sus ambientaciones tan dinámicas. Pero el manejo de los diferentes coches no era del todo convincente, ya que no transmitía al conductor la sensación de peso y fuerza que desprenden los todo terreno. Que Terminal Reality sea capaz o no de solventar estos pequeños problemas antes de que el juego llegue a las tiendas es lo que queda por ver. Todo se aclarará cuando *4x4 Evolution* vea la luz.

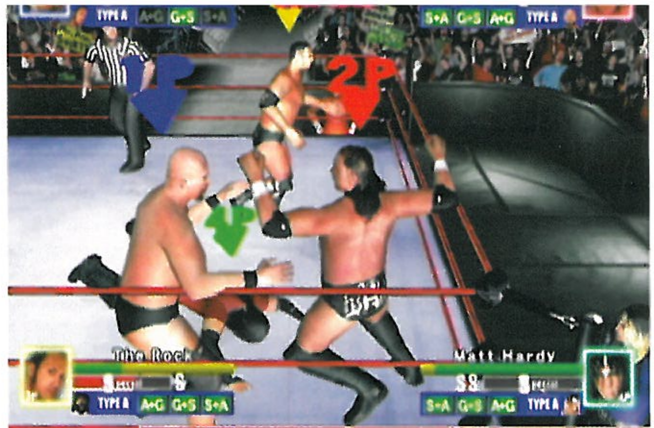


Parece un anuncio de todo terrenos.



Espectacularidad no le falta...

WWF ROYAL RUMBLE



Stone Cold se toma un respiro mientras Matt busca su lentilla.

THQ se ha propuesto dotar a la Dreamcast del primer juego de lucha libre decente.

EN DOS PALABRAS



> Ha llegado la hora de temblar, pues parece que la Dreamcast está a punto de ofrecernos un juego de WWF decente. Y, a la vez, sangriento. Así que saca brillo a tus puños, salta al ring y derrota a todos los fornidos personajes que pululan por el cuadrilátero y que intentan arrebatarte el título.

DETALLES

Editor: **THQ/Proein**
Desarrollador: **Sega/Yukes**
Origen: **EE.UU**
Jugadores: **1 a 4**
A la venta: **Sin determinar**

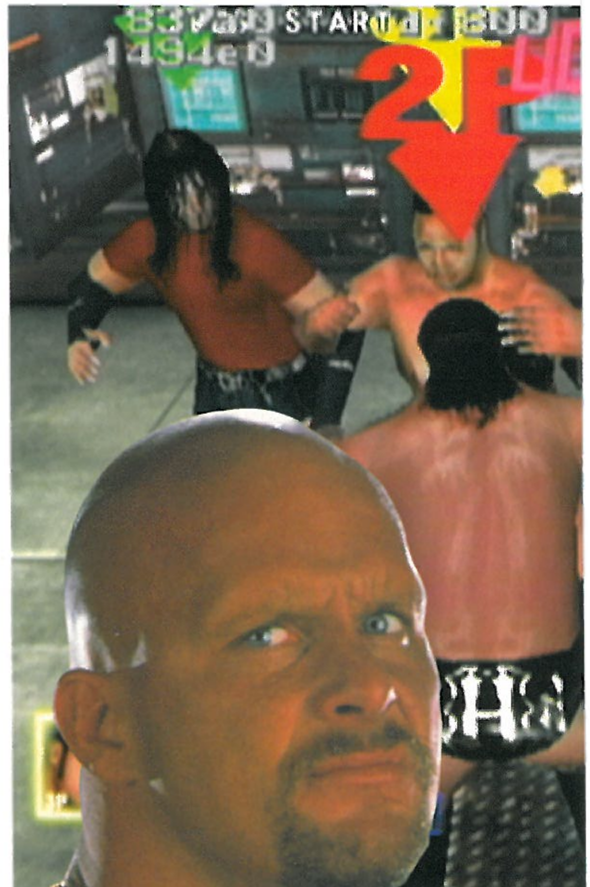
Tras dos entregas mediocres como *WWF Attitude* y *ECW Hardcore Revolution*, el nivel de Dreamcast en lo referente a lucha libre se acercaba más a Jimmy Saville que a Hulk Hogan. Afortunadamente para los incondicionales de estos espectáculos pseudo-violentos, THQ parece que tiene la situación bien controlada gracias al próximo estreno de *WWF Royal Rumble*. A juzgar por la reciente copia en la que tuvimos el placer de sumergirnos, parece que será incluso más explosivo de lo que *WWF Smackdown* para PlayStation fue jamás.

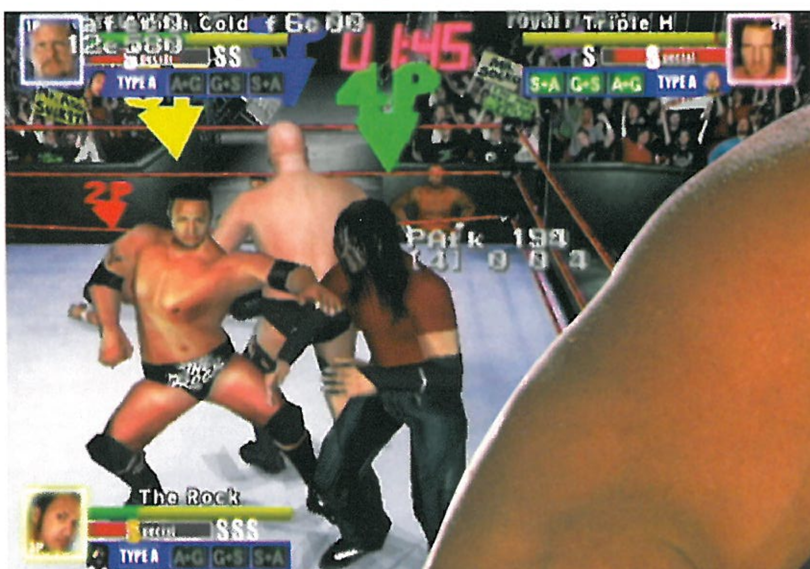


Los luchadores afinan su estrategia antes de aporrearse entre sí.

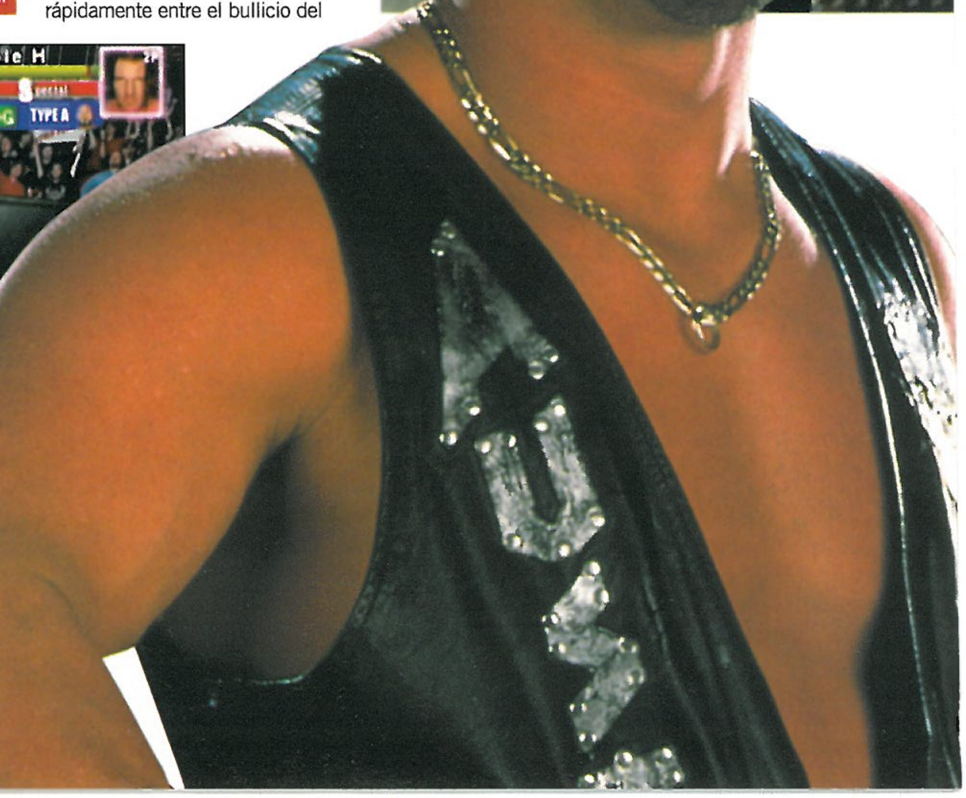
Sega está coproduciendo *WWF Royal Rumble* con Yukes, que fueron también los responsables del ya mencionado *Smackdown*, y el juego estará repleto de tus luchadores favoritos, todos ellos capaces de llevar a cabo sus propios y únicos ataques, como el casi coreográfico Stone Cold Stunner o el Rock's Rock Bottom de Steve Austin. Hay un total de veinte personajes para escoger y, aunque no te lo creas, hasta nueve de ellos pueden estar en tu pantalla al mismo tiempo. ¡Como lo oyes! Cuando estás en el modo para cuatro jugadores, todos tienen su compañero -controlado por el ordenador- esperando el relevo. Estos ocho luchadores pueden acabar encontrándose todos en el ring al mismo tiempo, con árbitro incluido. Acción caótica asegurada y apta hasta para los que odian los juegos de lucha, ya que es difícil de resistirse a esta clase de lucha frenética.

Desde un punto de vista gráfico, *WWF Royal Rumble* es impecable, con modelos faciales de los luchadores muy cuidados, cosa que te permite reconocerlos rápidamente entre el bullicio del





"¿Me concede este baile?"





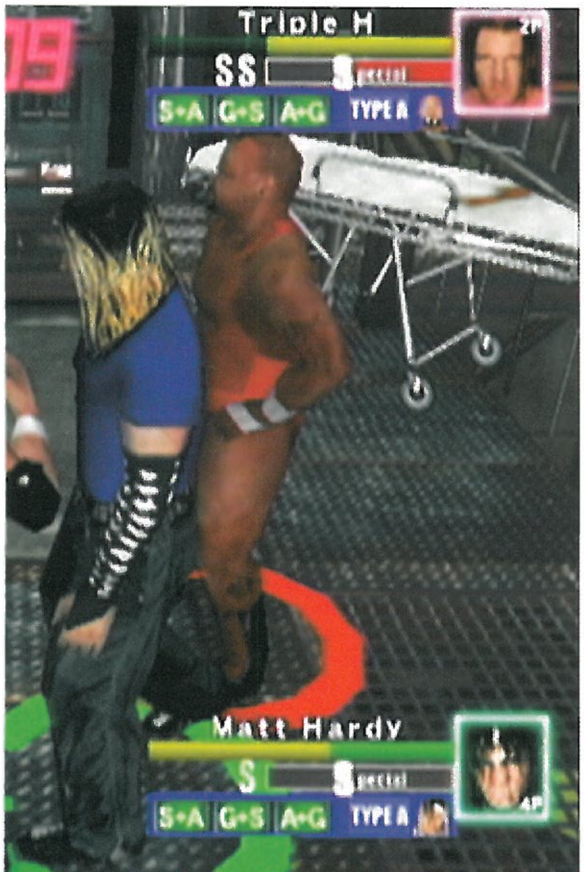
Una reunión en una esquina del ring.

¿CUÁL ES TU NÚMERO PREFERIDO?

WWF Royal Rumble ha marcado un precedente con el número de personajes que pueden aparecer en pantalla, doblando la cifra normal de luchadores gracias a los cuatro miembros del equipo controlados por ordenador que acompañan a los luchadores que están presentes en el ring. Y si añadimos al árbitro, tenemos *nueve* personajes en el cuadrilátero en busca de acción. ¡Al ataque!



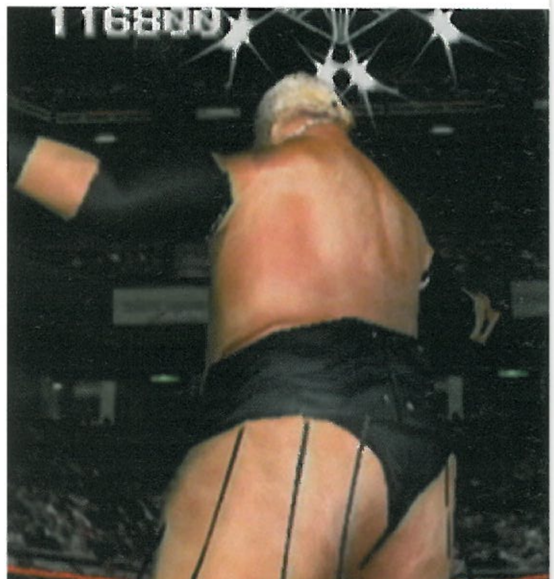
A primera vista parece complicado, pero con la ayuda de estas prácticas flechas es muy fácil saber quién es quién.



La sala de recuperaciones está más llena que Urgencias...



A veces el relevo no es de gran ayuda.



Rikishi nos muestra sus atributos.

ring. El nivel de detalle es tan impresionante que puedes distinguir sin problema las características cejas en relieve de The Rock o las generosas posaderas de Rikishi. Las texturas faciales también se han beneficiado del alto conteo de polígonos de Dreamcast. Los espectadores están animados con gracia y en los pocos escenarios que vimos en la demo ya se mostraban los camerinos y las salas anexas, así como el cuadrilátero de rigor.

Nuestra breve incursión en el ring fue una auténtica anarquía: todo el mundo intentando dar puñetazos traicioneros a sus oponentes mientras estaban de espaldas o en el suelo. Como ya habrás adivinado, el juego puede resultar un poco confuso con ocho melodramáticos matones haciendo su numerito por el ring. Por suerte, unas flechas de colores vivos apuntan todo el rato hacia tu luchador, así que te será difícil perderlo de vista. Los controles son de fácil manejo: el d-pad mueve a tu personaje y A, X y B sirven respectivamente para pegar, agarrar/lanzar y correr. Además hay cuatro o cinco combinaciones de botones reservadas para movimientos especiales, que podrás configurar cuando elijas tu equipo.

Pese a estar en una fase de elaboración tan temprana, el juego parece tener suficiente fuerza y tenacidad para hacerse con el cinturón de oro. Así pues, si eres un incondicional de estos cuadrilla de tipos con pelo largo y trajes de nylon pegándose gráciles mamporros, resérvate una entrada para el espectáculo *WWF Royal Rumble*.

> "Aunque no seas aficionado a los juegos de lucha, es difícil resistirse a esta clase de lucha frenética"



¿Combustión espontánea? No parece muy deportivo.

AEROWINGS 2

El simulador de vuelo del año pasado vuelve. Y esta vez armado hasta los dientes.

EN DOS PALABRAS



***Aerowings 2* es muy similar a *Afterburner*.** Tiene unos controles ultrarrealistas y unos gráficos que crean un ambiente inigualable cuando te pones a combatir en el aire. Sin duda, dejará sin aliento a los pilotos más expertos. ■

DETALLES

Editor:	Acclaim
Desarrollador:	CRI
Origen:	Japón
Jugadores:	1 a 2
A la venta:	Agosto

Cuando la Dreamcast llegó a nuestro país hace algunos meses, uno de los juegos de segunda categoría que venían incluidos era *Aerowings*, un simulador de vuelo difícil que requería gran destreza por parte del jugador. Era muy bueno, pero la gente se quejaba de que no podías disparar. Esto hizo que CRI decidiera convertir la segunda entrega en un simulador militar, y el resultado parece ser muy bueno.

Nuestro primer vuelo con *Aerowings 2* sirvió para ver que los controles realistas y la manera de funcionar del avión no han sufrido, por suerte, grandes cambios. Si probaste el juego original, recordarás la sensibilidad que tenía el stick analógico y sabrás utilizar los alerones y los frenos. El dominio de éstos es clave a la hora de alzarte en el aire en uno de los muchos modos que están disponibles.

El primero es la sección de entrenamiento, que es bastante parecida a la del original. Está lleno de pruebas difíciles que tendrás que superar si quieres acceder a los mejores aviones. Vuelven a aparecer las pruebas de despegue, de volar bajo, de dar volteretas y demás virguerías que te harán sudar, pero si prac-



■ Las partidas para dos jugadores son bestiales. Con sólo acertar una vez se acaban.

> "Si practicas y tienes paciencia serás capaz de cualquier cosa"

ANATOMÍA DE UN ASESINATO

Uno de los toques de gracia de este juego es el modo de repetición, que te permite ver el combate que acabas de realizar desde muchas perspectivas diferentes. Los puntos de vista Cameraman, Onboard y Formation ofrecen aspectos diferentes de los sucesos, pero el más interesante es el Missile Replay, que te muestra el punto de vista de los misiles que disparas. A continuación tienes el proceso paso a paso de cómo cargarte a un avión. ■



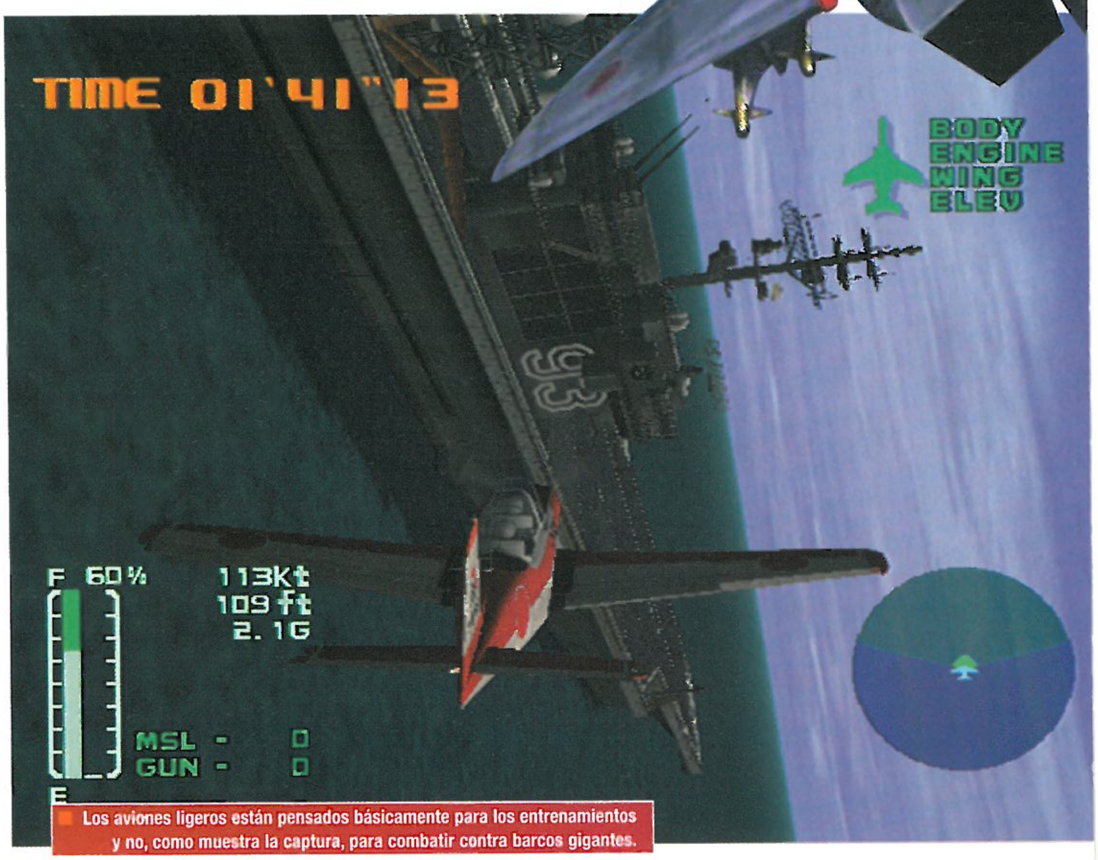
■ Cuando aparezca tu objetivo en el punto de mira, bloquéalo.



■ ¡Allá va un misil! Observa cómo se acerca a tu compañero.



■ ¡Boom! Game over, amigo.



■ Los aviones ligeros están pensados básicamente para los entrenamientos y no, como muestra la captura, para combatir contra barcos gigantes.



La vista interior te permite la utilización de un sistema algo confuso.



Los aviones permiten muchas maniobras diferentes mediante el uso de alerones y frenos.



ticas y tienes paciencia, a la larga serás capaz de hacer cualquier cosa con tu avión. Una vez dominas el control del avión, ya puedes dedicarte a utilizar el botón de disparo, mediante una de las pruebas tácticas que consisten en zonas aéreas con globos atados a postes. Tienes que reventarlos con tus balas para poder pasar a la siguiente misión. La munición también está limitada, de forma que si disparas sin parar lo único que conseguirás es vaciar tu cargador antes de que los objetivos estén destruidos.

Estas dos primeras partes del juego tienen la función de prepararte para la siguiente fase, que consiste en lo que en inglés se llama "dogfighting". Aquí es donde el juego empieza de verdad. CRI no sólo decidió incluir una opción a pantalla partida para dos jugadores, sino que también nos ofrece la facilidad de conectar dos consolas mediante un cable de conexión para que puedas jugar contra un amigo. Sin duda alguna ésta es la opción que escogerá la mayoría de jugadores, ya que es inigualable la sensación de tensión y emoción que produce, sobre todo cuando ves que te están apuntando.

El juego contiene una extensa lista de aviones militares, entre los cuales destacan el F16A y el F/A 18C. También tiene un modo de repetición que utiliza 30 ángulos de cámara diferentes y unos gráficos impresionantes. *Aerowings 2* sin duda triunfará cuando salga al mercado. ■



Los globos que aparecen en las misiones de entrenamiento son más difíciles de acertar de lo que parecen.



Los efectos de luz son tan soberbios que te distraerán durante el vuelo.



El cielo se ha vuelto verde. Creo que nos estamos estrellando contra el suelo...

SPAWN: IN THE DEMON'S HAND

El sobrenatural personaje de Todd McFarlane desata un pequeño infierno con esta maligna conversión de arcade a DC.



Siempre supimos que el superhéroe más retorcido de la historia del cómic sería un estupendo personaje de videojuego, y así lo demostró *In the Demond's Hand* cuando apareció en los salones recreativos hace un año. Ahora Capcom lo está convirtiendo a Dreamcast y lo presentará dentro de muy poco. De momento, echémosle una buena ojeada a la versión arcade.

Vamos a ver. Imagina un *Quake* en tercera persona protagonizado por 11 extraños personajes de cómic que se mueven por luminosos paisajes post-industriales. Eso es *Spawn*. Cuando entras en el juego tienes tres movimientos básicos: Ataque, Cambio de armas, Salto y Cambio de perspectiva. Tienes a tu disposición ametralladoras y granadas, pero cuando se acabe la munición puedes utilizar tus pies y manos para realizar combos como los de los mejores beat'em up.
En la recreativa, cuatro cabinas pueden conectarse para jugar a la vez. Es un sistema de juego simple pero muy adictivo y ofrece tres modos diferentes: uno que te enfrenta a monstruos enormes en colaboración con los demás jugadores o contra ellos, otro en que se forman dos parejas que compiten entre sí y un último basado en el todos contra todos.
Los reforzadores abundan, así como las armas de usar y tirar. Un power up amarillo hace que te muevas más rápido,





Los 11 personajes tienen una pinta increíble en el juego.



¿QUIÉN ES SPAWN?

La semilla del diablo

Desde su debut, Spawn ha causado una verdadera conmoción en el mundo del cómic. La serie se basa en las desventuras de Al Simmons, ex agente de la CIA, asesino y padre de familia. Traicionado por su jefe, Simmons muere y va al infierno, pero hecha tanto de menos a su familia que le ofrece un trato al mismísimo Lucifer. Como resultado de éste, vuelve a la Tierra convertido en un poderoso demonio capaz de adoptar la forma que desee. Lo malo es que su esposa se ha casado con su mejor amigo, cosa que rompe el corazón del curtido pero en el fondo sensible Simmons.





■ Se trata de matar todo lo rápido que puedas, porque cada nivel tiene un tiempo límite y gana quien más enemigos liquida.

"Bastaría con que la versión Dreamcast conservase el sabor de esta genial recreativa"

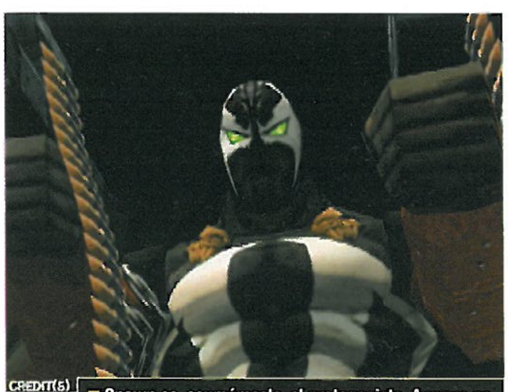


uno azul aumenta tu resistencia a las heridas y uno rojo aumenta el efecto que causan tus armas.

Spawn es una masacre con elementos tácticos. Como en *Quake*, ganará quien mejor conozca las áreas de combate y mejor aproveche sus escondites, lugares elevados y agujeros.

El modo a cuatro con pantalla partida de la versión Dreamcast al parecer funcionará sin que la imagen se ralentice, así que podrá reproducir la profundidad y sabor de este fantástico arcade. Tiene tan buen aspecto que parece un más que serio competidor para *Quake 3*. ■



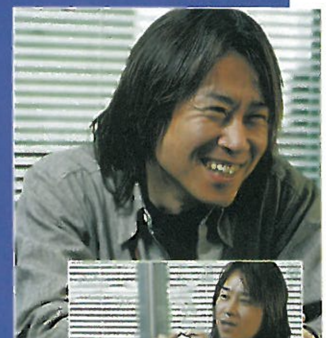


■ Spawn es, asumámoslo, el protagonista. Aunque no conozcas el cómic se ganará tu respeto.

DC-ENTREVISTA

KENJI KATAOKA

¿Conexión vía módem? ¿Ocho jugadores? El productor de *Spawn* nos habla de todo esto.







DC-M: ¿Hasta qué punto Todd McFarlane (creador del cómic Spawn) ha colaborado en el desarrollo del juego?
KENJI KATAOKA: Todd era el productor ejecutivo y ha supervisado el diseño general y la selección de personajes. En lo que a desarrollo se refiere, el personal de su empresa ha supervisado todo el proceso para asegurar que respetásemos la esencia del cómic original.

DC-M: ¿Cuáles eran vuestras prioridades a la hora de poneros a trabajar?
KK: Bueno, en Japón no se leen demasiados cómics americanos, pero los personajes de acción son muy populares, así que nos concentramos en que fuesen muy atractivos y completos. También diseñamos armas muy realistas. Para el mercado americano, intentamos hacer algo que pudiese gustar a los millones de seguidores de *Quake*.

DC-M: ¿Habrá modo multijugador online en la versión DC?
KK: Aún es pronto para decirlo, no sabemos cómo va a funcionar la estrategia online de Sega a nivel mundial. Pero queremos incluir alguna opción de Internet. En Japón estamos estudiando incorporar un modo para ocho jugadores con conexión vía módem entre dos consolas. El acuerdo de Capcom con KDD (gran compañía proveedora de servicios en la Red) puede hacer posible esta idea.

DC-M: ¿Cuáles son tus personaes favoritos?
KK: Los tres que hemos creado bajo la supervisión de Todd McFarlane: Brimston, Grace y Jessica.

DC-M: ¿Qué tal funciona el intercambio entre las versiones recreativa y DC?
KK: Da algo más de riqueza al juego. Gracias a la unidad VM, podemos almacenar información de una de las versiones y descargarla en la otra. Por ejemplo, personajes extra.

DC-M: Sólo 15 personas han trabajado en *Spawn*. ¿Por qué un equipo tan pequeño?
KK: Porque no hay más gente en mi departamento. De todas maneras, un equipo de sólo 15 personas trabaja más coordinado y se hace mucho más fácil el intercambio de ideas.

SNK VS CAPCOM

Los dos colosos de la lucha en 2D unen fuerzas.

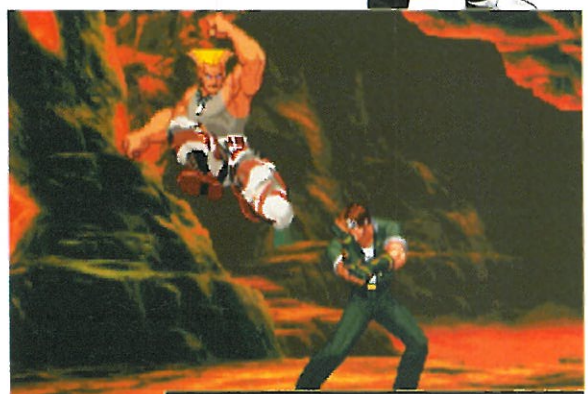




El cielo hecho beat'em up. Imagínate a los populares personajes de *Street Fighter* enfrentados con los *King of Fighters* de SNK. La versión Neo Geo Pocket ya ha sido editada, pero apenas se sabe nada de cómo y cuándo será convertida a DC. Noritaka Funamizu, director de Investigación y Desarrollo de Capcom, no tuvo ningún inconveniente en explicarnos cómo surgió este proyecto común entre los dos grandes rivales del formato 2D. "Nos entendimos con mucha facilidad. Muchos directivos de SNK habían trabajado previamente en Capcom y de vez en cuando salimos todos juntos. Llevábamos años hablando de una posible colaboración, pero hasta hace muy poco no encontramos el momento oportuno." ¿Quién iba a decir que este par de pesos pesados fuesen a pelear juntos? ¿Qué nuevos proyectos comunes pueden estar desarrollando?





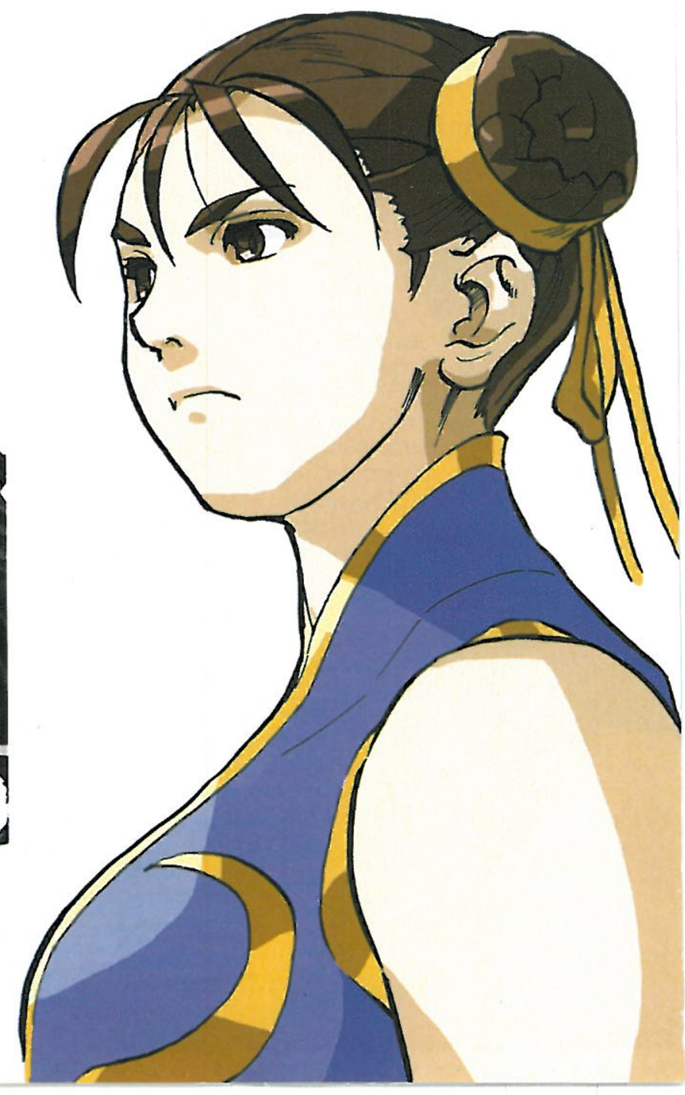


Guile exhibe uno de sus movimientos con patente Capcom. ¿Dará resultado contra los chicos de SNK?



Estética manga y escenarios al viejo estilo.





DC-ENTREVISTA

TIPOS DUROS

¿De dónde vienen los personajes de *Street Fighter II*? ¿Cómo se las arregla Capcom para crear luchadores nuevos? El veterano Funamizu-san nos lo cuenta



■ Una imagen de *Street Fighter Alpha 3.*

DC-M: ¿Cómo encontráis nuevas ideas para seguir con la serie *Street Fighter*?
NORITAKA FUNAMIZU: Es delicado. *Street Fighter* es nuestra mayor franquicia, siempre intentamos poner en ella todo lo que tenemos. De hecho, siempre que planteamos hacer un nuevo título hay quien protesta: "No, no podemos seguir con esta serie, hemos agotado todas las ideas posibles". Pero luego nos ponemos manos a la obra y siempre se nos acabas ocurriendo algo nuevo.
En *Street Fighter Alpha 3* hemos utilizado ideas que surgieron cuando desarrollábamos *Super Street Fighter II*. El nuevo sistema de bloqueosy algunos de los nuevos combos ya se nos ocurrieron entonces, pero no pudimos incorporarlos porque el hardware de aquel momento no nos lo permitía.
También influye la presión del tiempo. Hay veces en que queremos incluir algo nuevo que se acaba quedando en el tintero porque la fecha de lanzamiento se acerca. Todas esas ideas van a parar a la nevera y puede que se aprovechen más adelante.

DC-M: ¿Os resulta difícil crear nuevos personajes?
NF: Tenemos ocho arquetipos básicos y a partir de ahí vamos ensayando variaciones. Primero pensamos qué tipo de personaje queremos crear y después le añadimos características que lo hagan diferente al resto. Por ejemplo, creamos un personaje tipo Ryo y le añadimos características de Guile o Adon. Es sencillo, y da buenos resultados.



■ Super Street Fighter II es el juego preferido de los chicos de Capcom.

DC-M: ¿En qué os basasteis para crear los personajes de *SF II*?
NF: Con este juego tuvimos que empezar casi de cero. *Street Fighter* sólo tenía dos personajes: Ryo y Ken. Incluimos as esos dos y luego pensamos en añadir un personaje femenino, una chica que utilizase la velocidad y un par de trucos como armas principales. A última hora decidimos que fueses china, y así nació Chun Li. Como pensábamos introducir el juego en Estados Unidos, incluimos a Guile, un personanaje americano. Queríamos que no se pareciese a Ryo y a Ken, y por eso desarrollamos un sistema de control específico para él.
Ésos eran los personajes básicos, pero nos parecían pocos. Por eso empezamos a desarrollar luchadores que dominasen otro tipo de técnicas de combate. Imaginamos a un ruso gordo con mallas al que íbamos a llamar Vodkabowski, porque utilizaba una botella de vodka como reconstituyente. Luego cambiamos este detalle y fue así como nació Zangief.
El siguiente paso fue añadir dos personajes un poco menos realistas. Queríamos un tipo de luchador que utilizase técnicas extrañas, un bicho raro, y así nació Dhalsim, el místico indio con su peculiar estilo basado en el yoga. Luego vino Blanca, la bestia. Y después Balrog, uno de nuestros favoritos. Queríamos incluir un ninja, pero no uno cualquiera, así que intentamos imaginarnos cómo sería un ninja español. Y pensamos en Balrog.

DC-M: ¿Qué tenéis en mente para futuros títulos de la serie?
NF: Nuestro sueño es crear una red mundial de jugadores de *Street Fighter*, con sus ligas locales e internacionales. Hemos puesto en marcha un servidor japonés para jugar a *Marvel Vs Capcom* y estamos muy contentos con las experiencia. Ahora es cuestión de intentar que funcione a nivel global.

DC-M: Si participases en una liga mundial de *Street Fighter* ¿quedarías primero?
NF: Seguro que no, pero como mínimo sería el último por la cola. Hay un tipo en nuestra compañía al que gano siempre.

CAPCOM

El futuro: pistas, rumores y especulaciones

Por supuesto, el jefe de Capcom no desveló todos sus planes de futuro, pero dejo entrever algunos

Namco Vs Capcom

De acuerdo, puede que sólo fuese una broma, pero nuestro agente secreto oyó de labios de Funamizu-san que a Capcom "le encantaría" llegar a un acuerdo de colaboración con Namco. Cuando le preguntamos si había alguna posibilidad real de iniciar conversaciones nos contestó: "Bien, tenemos en el equipo a un ex empleado de Namco, así que la posibilidad existe". Para Funamizu y su colega Yoshihiro Sudo, Soul Calibur es el mejor beat'em up desarrollado por la competencia y Namco una excelente compañía con la que vale la pena colaborar.

Resident Evil ¿Un futuro en la red?

Hiroki Katoh, productor de *Code: Veronica*, aceptó hablar con nosotros sobre los futuros proyectos de la franquicia Resident Evil. "El próximo juego tendrá un guión completamente nuevo", nos dijo. "Se seguirá llamando Resident Evil pero supondrá un giro radical en la evolución de la serie". Cuando le preguntamos si están estudiando desarrollar un Resident Evil con multijugador vía Internet contestó que "es una posibilidad, la tecnología existe y hace tiempo que pensamos en ello". Pero al parecer es demasiado pronto para confirmar nada.



Resident Evil ¿Un futuro de shoot'em up?

Uno de los rumores más extendidos del Tokio Game Show fue que Capcom está desarrollando un Resident Evil con pistola, parecido al *RS Survivor* de la PlayStation. Cuando sacamos el tema, los chicos de Capcom pusieron cara de póquer y no quisieron confirmarnos nada. Así que algo hay de todo esto, aunque sería muy aventurado especular qué.

Gunspike

Tatsuya Minami, director del tercer grupo de Investigación y Desarrollo de Capcom, nos confirmó que su equipo trabaja en este shoot'em up similar a *Zombie Revenge*. Según rumores, los protagonistas del juego serán personajes clásicos de Capcom, pero Minami no quiso darnos más detalles. Nuestra apuesta es que el juego incluye montones de armas, áreas secretas, rutas variadas y un buen sistema de combate. Pero si luego no es así no nos eches la culpa.



¡Un láser directo a la cara! ¿Lo descalificarán? En este juego no.

"En cierto sentido, *MVC2* puede equipararse con la perfección visual de *Soul Calibur* o *Dead or Alive 2*"

DC-M RECOMENDADO



Marvel Vs Capcom 2

¿Quién es el luchador más grande de todos los tiempos? Ven y participa en la pelea del siglo.

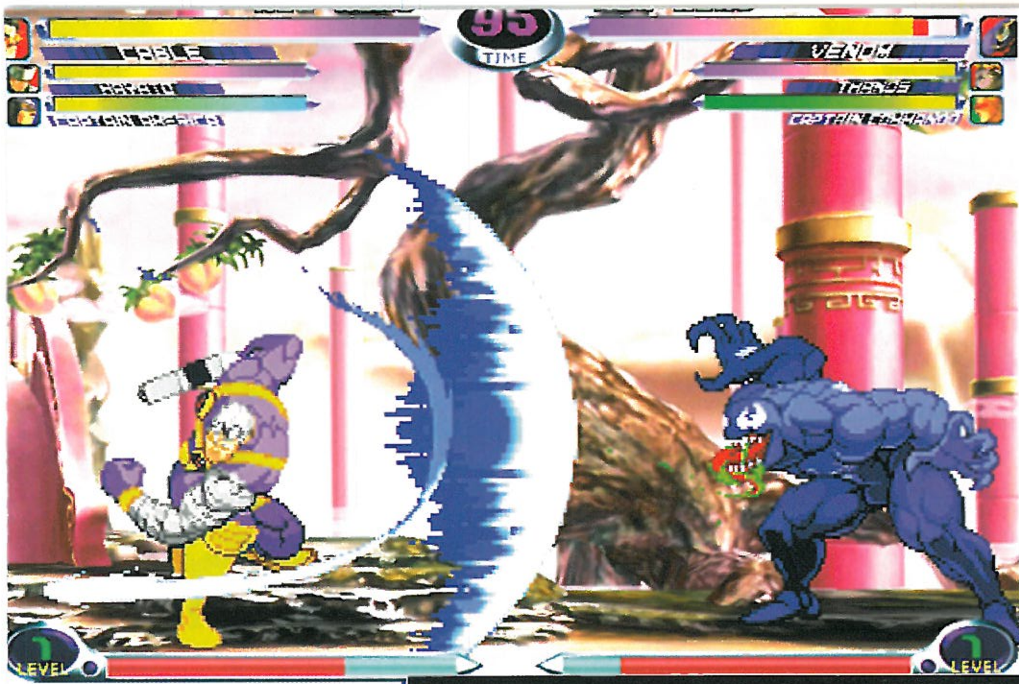
Regresa momentáneamente a tu infancia. ¿Quiénes eran tus héroes? Apostamos algo a que eran los personajes que veías en la tele y los cómics, a los que tomabas como modelo de conducta, aunque sólo fuera por la sábana que te atabas al cuello y los calzoncillos que te ponías sobre el pijama. No necesitabas nada más para *convertirte* en Superman, Spiderman, o cualquier otro. Con mucha imaginación y no menos desmadre, salías a combatir el crimen (que a menudo adoptaba la forma de tu hermano pequeño, demasiado débil para defenderse). El pasado año, Capcom transformó esta fantasía en una realidad interactiva con *Marvel Vs Capcom*. Ahora aparece la secuela, que te permitirá llegar aún más lejos en tus locos sueños de infancia.

Una cosa son los héroes y otra, muy diferente, los superhéroes. Y los protagonistas de estos juegos son superhéroes. No te hablamos de *Super Ratón* ni de *Los Fruitis*. Esto es más grande, mucho más grande. Al enfrentar a personajes de la jaez de Strider, Ryu y Gouki contra el Capitán América, Spiderman y Hulk, Capcom ha reunido a los más famosos del Universo Marvel, así como a sus propias estrellas del videojuego, y ha preparado el escenario del que emergerá el verdadero rey de los superhéroes.

¡Y vaya escenario! Lo primero que te impacta en *Marvel Vs.*

DETALLES	
Editor:	Virgin
Desarrollador:	Capcom
Precio:	8.990 Ptas.
A la venta:	Sí
Jugadores:	1 a 2
Extras:	60Hz, Vibration

"Descubrirás incontables combinaciones de súper movimientos"


Algunos de los fondos ilustran la maestría de Capcom en el dibujo a mano.


Preparados: un, dos, tres, cuatro, y arriba, dos, tres, cuatro, y...


¿Hace un pulpo a la plancha?


Bota, bota, la pelota...

TE LA ESTÁS BUSCANDO

Una ojeada a algunos de los ataques más bestias...

Como la mayoría de los juegos de lucha en 2D, *Marvel Vs. Capcom* utiliza un indicador de carga que regula la fuerza de los súper movimientos en relación con la energía almacenada. Nada nuevo. Pero estos ataques son más vistosos que la mayoría y tú mismo puedes comprobarlo en estas pantallas. Cuando alcanzas la energía máxima, tus dos compañeros se unen a ti para arrojar una mortífera y destructiva combinación contra el infortunado oponente. Trata de acabar con el indicador de salud de tu enemigo. ¡Disfruta de la matanza!


¿Alguien ha pedido fuego?


Poco puedes hacer contra un ataque como éste.


El surf está de moda. Mira esta ola...


¡Arrggghh, mis ojos! ¡Mis bonitos ojos!


Menuda fantasmada.


¡Ohhh... eso duele!

Capcom 2 es la calidad de los gráficos. Con sólo introducir el disco te ves obsequiado con algunos de los gráficos más asombrosos que han pasado por la Dreamcast. Los fondos en alta resolución se mueven en todas direcciones, con fluidez, con control, sin desaceleraciones ni pantallazos. Puedes luchar en todo tipo de áreas, desde una gran nave espacial provista de unas enormes paletas de rotor hasta una feria de colores brillantes con un gigantesco payaso hinchable. No te pierdas este dulce capaz de carcomer los dientes más sólidos. Alguien dirá que los fondos son demasiado bonitos, que no sólo distraen durante los combates, sino

LUCHA ENTRE PERSONAJES

Esta fiebre de los Vs. nos ha impulsado a idear otros enfrentamientos en el mundo del videojuego. ¿Cuáles son los personajes más fuertes de la Dreamcast?

GRUPO A




SONIC VS RAYMAN

Sonic puede acorralar a Rayman con su gran velocidad. O girar sobre sí mismo y arrollarlo. Eso puede resultar útil. Por otra parte, el portento francés vuela con las orejas a modo de rotor, pero eso no sirve de nada en una lucha. Además, carece de extremidades. Una desventaja significativa. Creemos que el resultado está claro.
VENCEDOR: Sonic

GRUPO B




RAZIEL VS SHADOWMAN

Éste es muy duro. El vudú de Shadowman ha entrado en la leyenda, pero todos sus conjuros le servirán de poco cuando se quede sin sangre.
Sin embargo, puede que ShadowMan le dé una zurra desde lejos a Raziel con el mencionado vudú, mientras que el vampiro tiene que acercarse para darle el beso de la muerte.
VENCEDOR: ShadowMan

GRUPO C




KASUMI VS IVY

La exhibición en combate de dos chicas no molesta a nadie, salvo, tal vez, a las chicas. Éstas dos atraerían a mucho público, esto es, nutridas huestes masculinas, babeantes cuales lobos salvajes en un campo habitado por ovejas. Se pueden arañar en los ojos y tirarse del cabello, pero Kasumi es tan agresiva que, al final, estrangularía a Ivy con su propio látigo.
VENCEDOR: Kasumi

GRUPO D




ULALA VS AMIGO (DE SAMBA DE AMIGO)

El extravagante monito queda bien con las maracas, pero tendría que hacer frente a la inagotable energía de Ulala. Apostamos a que al final se lo llevarían en camilla. El flaco cuerpo del sonriente simio no podría aguantar el ritmo y caería al suelo con la respiración entrecortada. Pobre chimpancé.
VENCEDORA: Ulala

SEMIFINAL

SONIC VS SHADOWMAN




¡Arrgh! ¡Santo cielo, no! Este espectáculo queda prohibido a los amantes de los erizos. Si hasta el Dr. Robotnik ha apartado la mirada.
VENCEDOR: ShadowMan

SEMIFINAL

KASUMI VS ULALA




¿Ganará la superchica o la superchica? No lo sabemos, pero Kasumi no tiene nada con lo que pueda compensar ese cabello azul y la minifalda naranja.
VENCEDORA: Ulala

FINAL

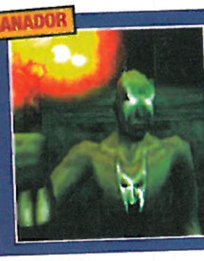


SHADOWMAN VS ULALA

Dirás que estamos paranoicos, pero nos parece que esto puede resultar desagradable. Todas las fuerzas del infierno contra... una guapa presentadora de TV con el pelo púrpura. Creemos que ShadowMan pondría fin a su carrera como bailarina entre restos de plástico, añicos de micrófono y maquillaje corrido.
VENCEDOR: ShadowMan



GANADOR



SHADOWMAN

Estaba muy claro. Mediante actos inconfesables de violencia, el chico de Bayou ha ganado el trofeo de esta competición y lo ha celebrado con una nueva masacre entre la concurrencia. Un predecible y fastidioso final.

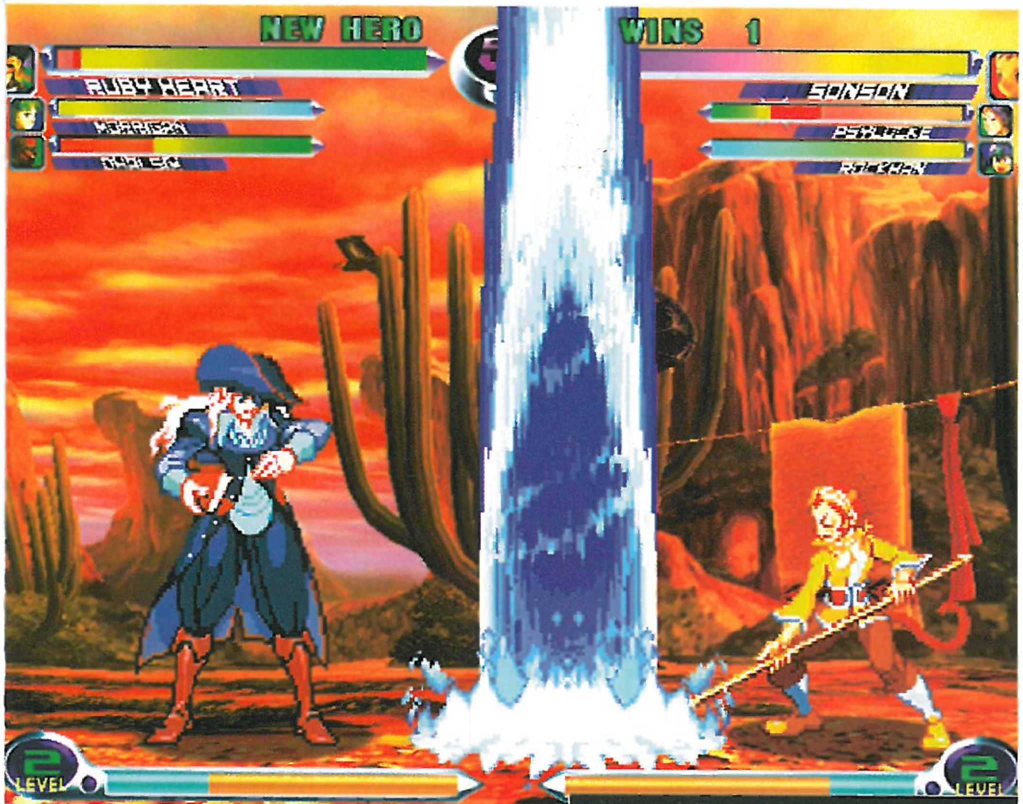
que incluso ponen de manifiesto la bidimensionalidad de los luchadores. Sin embargo, tan pronto como veas a los personajes 2D en movimiento, le perdonarás a este juego todo lo demás, porque rebosan animación y color, y se mueven por la pantalla a velocidades increíbles. No encontrarás gráficos mejores en 2D. En cierto sentido, *MVC2* puede equipararse con la perfección visual de *Soul Calibur* o *Dead or Alive 2*, aunque por motivos distintos.

Sí, Capcom ha mantenido este juego en sus 2D, para mayor alegría de los fans de los juegos de lucha en 2D. Este género tan resistente al tiempo, desde *Way The Exploding Fist* para Commodore 64, pasando por *Fatal Fury* para Neo Geo, se mantiene como uno de los baluartes del videojuego "de los viejos tiempos" y ha enseñado a muchos niños a jugar. Los que tienen edad suficiente para recordar las recreativas antiguas tendrán presente, sin sombra de duda, algún local donde jugaban a *Street Fighter II* metidos en un rincón. La herencia de este tipo de juego consiste en no haber pasado nunca de moda. Sí, se han enfrentado a innumerables actualizaciones, e incluso se han visto arrastrados, entre gritos y patadas, a las temidas 3D. Pero si desnudas a *Marvel Vs. Capcom 2* de su bonito barniz y olvidas la estúpida etiqueta "Vs.", hallarás un juego de lucha excelente que novatos y veteranos pueden disfrutar por igual.

Si eres un recién llegado a este tipo de riñas, no debes preocuparte por las complejidades de la configuración de los botones. *Marvel Vs. Capcom 2* se centra en el repertorio básico y en los súper movimientos -de manejo fácil-, más que en las complicadas combinaciones de botones. Cada jugador elige a tres personajes y le asigna un estilo diferente de asistencia a cada uno. La "Asistencia" consiste en pulsar los botones laterales para pedir ayuda a uno de los compañeros del equipo, cada uno de los cuales dotado de habilidades distintas, según el tipo de héroe de que se trate. Por ejemplo, Jill Valentine (una de las estrellas del *Resident Evil* original) puede usar



> "No te pierdas este dulce capaz de carcomer los dientes más sólidos"



■ ¡Ala! Con lo faltos de agua que andamos por aquí...



■ Las palizas a tres crean cierta confusión.



■ A veces, topamos con personajes como éste. ¿Quién es?



■ Esto burbujea.



■ Los Servbots buscan piojos en la cabeza de Magneto.



■ ¡Ven, perrito! Tenemos que pincharte.



su asistencia Curar en forma de hierba, o un ataque con Proyectil cuando dispara el lanzacohetes y bombardea a su indefenso oponente. Existen otros tipos de asistencias, según el luchador de que se trate, como Correr, Lanzar o Suelo, cada uno de los cuales ofrece recursos distintos.

Una vez has seleccionado al equipo, llega la hora de entrar en el ring, donde el repertorio estándar de patadas y puñetazos Flojos y Fuertes muestra su rostro familiar. Descubrirás gran cantidad de ataques tipo bola de fuego y el repertorio básico de combinaciones y movimientos especiales. Cada personaje tiene tipos de ataque propios. Difícilmente encontrarás algo comparable a las imágenes en las que el Hombre de Hielo suelta un gran bloque de ídem sobre la cabeza de su oponente, u otras en las que Spiderman envuelve al enemigo en su red, o aquellas en las que Jill Valentine invoca a zombis llameantes y peligrosos cuervos. Todas estas maniobras tienen mucha sustancia, pero si quieres algo *verdaderamente* delicioso, tendrás que recurrir a los súper movimientos.

"Es el único juego de lucha "Vs." que merece la pena"

Como en éstos radica la principal diversión del juego, préstanos atención. En el fondo de la pantalla hay un indicador de energía que se carga con cada nuevo daño que le inflijas a tu oponente. Según el número de compañeros que todavía jueguen y el nivel que alcance el indicador, puedes provocar una gran descarga de energía, dirigida a tu oponente, con sólo pulsar los dos laterales. Y éstas son algunas de las secuencias más impresionantes del juego, porque la pantalla explota en un desconcertante frenesí de luz, color y sonidos. Puede que te ciegue por momentos, o que tan sólo te ponga los pelos de punta. Cable saca un monstruoso láser y te bombardea con un rayo de energía rosado. Sonson se transforma en una criatura mutante estilo yeti y arroja fuego por la boca. Nos ha sorprendido especialmente Tron Bonne al enviar a gran cantidad de mini criaturas tipo Lego (*de hecho, se llaman Kobun y proceden de la serie de Megaman -nota del meticuloso redactor-*) que patean al enemigo de un extremo a otro de la pantalla. Cada uno de los personajes tiene su propio as en la manga. Pero no hay nada tan divertido como agotar el indicador de energía al llamar a los tres personajes a la vez.

Descubrirás un número ilimitado de combinaciones de súper movimientos y, si la velocidad se encuentra en Turbo 2, todo el juego se acelera y no puedes evitar el sudor que te empapa. Deja el bote de talco a mano.



¿MI HÉROE?

¿Nuevos luchadores, dices? Sólo son diez.

En *Marvel Vs. Capcom 2* encontrarás hasta 56 personajes, entre ellos héroes famosos del Universo Marvel y del catálogo de Capcom, así como un generoso intento de promocionar a algunos desconocidos. Aquí os hablamos de los diez luchadores que por primera vez pelean en *Marvel Vs. Capcom*.



Ruby, un personaje diseñado para este juego, es un pirata que golpea con una gran ancla.



La tentadora colegiala de la licencia de *Street Fighter* deja entrever sus braguitas a la menor oportunidad.



Muerte, uno de los principales supervillanos de Marvel, viene a promocionar su marca propia de maldad.



Jill, procedente de *Resident Evil*, acude a la fiesta con cuervos, zombis llameantes y lanzacohetes.



El hijo de Cíclope se apunta a la pelea y, junto con sus poderes mutantes, maneja un práctico láser.



El escalofriante sarcófago de la serie *Dark Stalkers* emplea los vendajes para momificar al enemigo.



La bella sureña de La Patrulla-X roba el poder de sus enemigos al tocarlos en "sitios especiales".



Un cactus hipertrofiado con sombrero que arroja mini cactus contra el indefenso enemigo. ¡Qué locura!



Esta mutante pelirroja es una personaje-X que emplea como armas las dagas hueso que le salen de la espalda.



Procede de los juegos de Megaman. Se desplaza sobre un miniutilitario. Arroja rocas y abre fuego con... fuego.



Perdona, ¿has tropezado conmigo? No te había visto.



¡Socorro! ¡Que alguien me desenchufe!

La velocidad supersónica le imprime cierta extravagancia a *Marvel Vs. Capcom 2*. La velocidad normal se adecua perfectamente a aquellos que piensan los movimientos antes de golpear. ¿Patada alta o a media altura? ¿Vas a bloquear o a dar un salto hacia atrás? Estas decisiones se adoptan sin agobios, lo que permite un enfrentamiento animado y caballeroso, como el que encontramos en clásicos en 2D como *Street Fighter* o *Art of Fighting*. Pero, al fijar la velocidad por encima del nivel normal, los procedimientos de juego abandonan toda mesura y se vuelven frenéticos, y es esa misma locura la que te lleva a uno de esos momentos, por desgracia escasos en el mundo del videojuego, en los que no puedes reprimir una sonrisa. En la modalidad para dos jugadores, cuando ambos personajes están a punto de caer, el enfrentamiento llega al frenesí. Ambos contendientes se esfuerzan al máximo por imponerse. Una bola de fuego, un salto, una patada circular baja, y ya está. Pero sin animosidades. Enseguida querrás volver a jugar, aunque vuelvas a perder. Y luego, otro intento. Y otro. *Marvel Vs. Capcom 2* y su disparatada velocidad refuerzan el lado cómico del juego, y

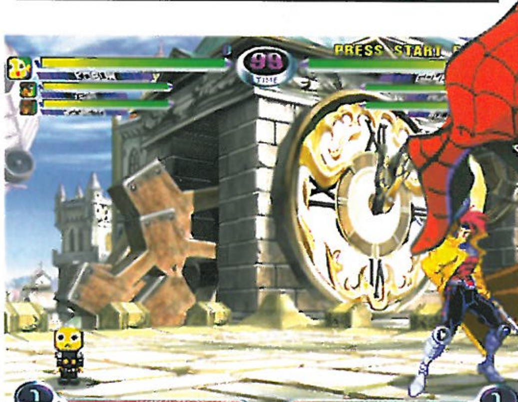




¡Ay! ¡Mira lo que me has hecho! ¡Me has fundido la cara!



Venom exhibe su rabia en el ataque.



Titchy Robot contra el hombre-X del bastón. Una pelea equilibrada.



Anarkaris momifica a su indefenso enemigo.

el emparejamiento de un medio como el videojuego con los héroes del cómic también contribuye a ello. Quizá tengas problemas para soltar el pad.

Sólo dispones (¡qué tacaños!) de dos modos de juego: Arcade (jugador vs. máquina) y Versus (jugador vs. jugador). Las partidas entre dos jugadores son muy preferibles. Y, vista la relativa facilidad con la que cualquiera puede adaptarse a los controles de *Marvel Vs. Capcom 2*, la derrota de un amigo tiene cierto atractivo reservado a la interacción entre humanos. La derrota del último jefe, por mucho que te divierta, es una operación más calculada, en la que tratas de acabar el juego con una puntuación alta e introducir tus iniciales. Pero nada sobrepasa el gozo de derrotar a tu mejor amigo y arrojarlo al abismo bajo una salva de insultos y exclamaciones. Lástima que Capcom no haya incluido un modo para cuatro jugadores, a la manera de *Dead or Alive 2*, donde el modo "tag team" te permite competir al lado de un compañero humano. El *MVC* original tenía esta opción para tres jugadores y no entendemos por qué Capcom la ha suprimido.

Tanta belleza, tanta diversión... ¿Es que esto no tiene ningún defecto? Bueno, pues no. Las verdaderas limitaciones de *Marvel Vs. Capcom* no se deben a ningún fallo específico, sino a su misma género. Los juegos de lucha, por su misma naturaleza, se agotan enseguida. Incluso maravillas como *Virtua Fighter* y *Soul Calibur* envejecen muy rápido, por muchas cualidades que tengan los gráficos y la dinámica de juego. Tienes que asumirlo en el momento de comprar un juego de lucha; ni se prolonga como un RPG ni ofrece las mismas emociones que una aventura, pero sí que se presta mucho a iniciar partidas en cualquier momento, sobre todo en multijugador. *Marvel Vs. Capcom 2* intenta retrasar lo inevitable mediante la introducción de un sistema de recompensas que anima a la perseverancia. Cada vez que juegas en cualquiera de los modos, recibes cierto número de puntos que puedes gastar en nuevos personajes y trajes extra. Puedes abrir hasta dieciséis luchadores adicionales, con tres tipos de equipo para cada uno. Seguramente, este tipo de extras te hará "repetir" más a menudo que otros juegos de lucha.

Sería muy fácil denunciar a *MVC2* como usurpador del trono de los verdaderos juegos de lucha. Alguien dirá que los ridículos súper movimientos no se hallan a la altura de un juego basado verdaderamente en la habilidad, o que, al carecer de la gran elegancia de la serie *The King of Fighters* y de la ubicuidad de *Street Fighter*, no es un título interesante. Pero se trata de un juego de otro tipo. *Marvel Vs. Capcom 2* es un juego exagerado, absorbente, disparatado, que te arrastra al último extremo de los juegos de lucha. Sorprendentemente atractivo, ultrarrápido, dotado de una selección de personajes extensa y variada, es el único juego de lucha "Vs." que merece la pena comprar. Hazle este favor a tu Dreamcast. Ve a comprarlo hoy mismo. ■

"Los gráficos más asombrosos para DC"

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Trae la toalla para secarte las babas.

SONIDO
Efectos geniales, con una banda sonora inmejorable.

JUGABILIDAD
Un milagro de pulcritud. Te echará para atrás.

MULTIJUGADOR
Duelos para dos jugadores competitivos al máximo.

EN RESUMEN
El equivalente en videojuego al foie-gras con trufas y granos de pimienta. Extravagante y apetecible.

8
SOBRE DIEZ



La gran final, el epílogo de una larga temporada.

> "Para el incondicional de este deporte, éste es el mejor simulador que se ha visto jamás"

NHL2K

¡El simulador ideal para olvidarse del calor del verano ya está en tu DC!



El ritmo de los partidos es altísimo.

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Blackbox
Precio:	8.990 pesetas
A la venta:	Ya
Jugadores:	1 a 4
Extras:	Ninguno

Si ya tienes unos añitos, recordarás aquellos gloriosos tiempos en los que la SNES y la MegaDrive se comían el mundo. De ser así, puede que aún te emociones al pensar en los juegos *NHL* de ambos sistemas. Estos clásicos en 2D, que ofrecían una jugabilidad frenética y repleta de acción y en la que los jugadores, a las primeras de cambio, se enzarzaban en unas peleas de no te menees, consiguieron hacerse con un importante hueco en el mercado, desproporcionado incluso, a tenor del poco empaque que el jockey sobre hielo ha tenido siempre en nuestro país.

Por desgracia, con la llegada de máquinas mucho más potentes, y tras el salto a las 3D, los videojuegos de jockey sobre hielo perdieron la sencillez y fascinación de sus homólogos en 2D. Quizá sea ésta la razón por la que *NHL2K* ni siquiera pretende imitar la magia de esos clásicos del pasado. En lugar de apostar por la inventiva y el frenesí del enfoque arcade, nos encontramos ante una simulación seria y fiel de este deporte. Como en títulos anteriores de la gama de Sega Sports (*NBA2K* y *NFL2K*), *NHL* eleva el realismo del jockey sobre hielo a la enésima potencia. No falta ni uno solo de los equipos, jugadores ni estadios, y semejante despliegue detallista viene arropado por unos gráficos de gran calidad. Aunque no alcanza la majestuosidad visual de *NBA2K*, nos encontramos sin duda ante el mejor juego de jockey sobre hielo que jamás hayan visto tus ojos.



Los porteros son sobrehumanos y marcar es tarea de titanes. Tienes que dirigir los disparos con mucha precisión mediante el analógico.

Los partidos empiezan con la típica parafernalia que tanto gusta a los americanos: las luces se atenúan, los fuegos artificiales se acaban y unos focos enormes bañan a los jugadores uno por uno, a medida que salen patinando sobre la pista y el estadio se convierte en un clamor. Los efectos de luz son impecables: el inmaculado hielo refleja los flashes y las sombras y caldea el ambiente previo al partido. Una vez el disco se pone en marcha, el hielo va perdiendo poco a poco su estado inmaculado. Los jugadores dejan un rastro tras de sí que se reproduce a tiempo real y, al final del partido, la pista presenta un aspecto lamentable, con muescas y hendiduras por todas partes, como en la vida misma. La barrera de plástico transparente que rodea a la pista también ofrece una interacción visual fuera de lo común: si aplastas a un contrario contra dicha barrera, verás cómo se dobla y cimbrea, e incluso puede llegar a estallar y llenarse de grietas si el disco la golpea a bastante velocidad. Pero aunque los estadios están bastante bien, lo que realmente importa es el aspecto de los jugadores. Por suerte, la animación basada en la captura de movimientos es rápida y acoplada, y los jugadores





■ ¡Es como verlo por la tele! Si es que hay alguien que siga las retransmisiones de este deporte, claro está.

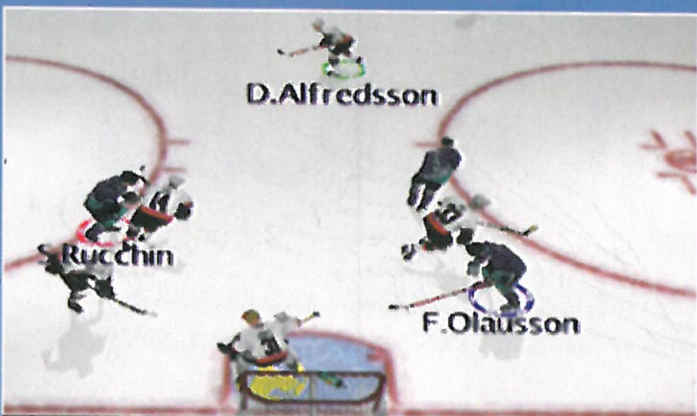


■ La publicidad subliminal de Sega abunda por doquier.

BELLEZAS SOBRE HIELO

¿Jockey sobre hielo para cuatro jugadores? ¡Se han vuelto locos!

Las opciones multijugador de *NHL2K* son impresionantes y, además de enfrentar entre sí hasta a cuatro jugadores, permite que esos mismos cuatro amigos se alineen en el mismo equipo. En teoría, parece una pasada, pero en la práctica, resulta una experiencia caótica en grado sumo. Es mejor que te decidas por el típico formato de dos contra dos, si bien aun así resulta bastante confuso, ya que la pantalla se llena de multitud de iconos. Sin embargo, de los partidos de uno contra uno no tenemos ninguna queja: ¡son súper divertidos! ■



■ "Pásamela. ¡No, ése no soy yo! ¡Estoy aquí! ¡Cielos, he olvidado cuál es mi color!



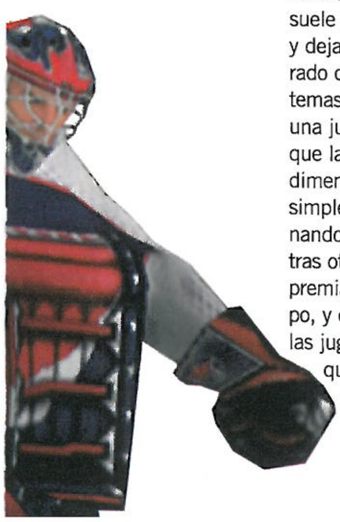
■ Un disparo perfecto y una caída aún mejor. Dispuesto a comer hielo...

"Los porteros parecen imanes"

patinan con fluidez y a una velocidad realista. La acción del juego no es tan rápida, frenética o divertida como en aquellos juegos *NHL* de antaño y, seguramente, no gozará de tanta aceptación entre el público como antes, pero para el incondicional de este deporte, que quiere tener entre sus manos un juego convincente de jockey sobre hielo, éste es el mejor simulador que se ha visto jamás. *NHL2K* funciona a una velocidad acorde a la que suele darse en este rapidísimo deporte y deja a un lado ese frenesí sobreacelerado de los títulos en 2D de viejos sistemas. Al templar el ritmo se favorece una jugabilidad mucho más táctica que la vista en los juegos en dos dimensiones, en los que se trataba simplemente de atravesar la pista patinando a toda pastilla y marcar un gol tras otro de jugada individual. *NHL2K* premia, en cambio, el trabajo en equipo, y debes estudiar con sumo cuidado las jugadas y los pases a realizar si quieres gozar de oportunidades de gol. Cuando te dispongas a disparar a puerta, descubrirás que meter el disco entre los tres palos es mucho más difícil que en juegos anteriores. La inclinación del stick analógico determina la dirección y la altura de los disparos. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón de disparo, más potente será el golpe. Sin embargo, la calidad de los disparos poco importa, ya que los porteros del juego más bien parecen imanes, y resultan casi imposibles de batir. Al principio puede resultar frustrante, pero si perseveras, acabarás descubriendo algunos métodos muy efectivos para marcar (como, por ejemplo, realizar un pase cruzado de cara a gol a un compañero o acelerar hacia un lado del portero justo antes de apuntar al palo contrario).

El fallo más evidente de *NHL2K* es su presentación. La pantalla organizativa es un auténtico caos (puede que al final te des cuenta de que si sigues pulsando hacia abajo conseguirás la lista completa de equipos) y el número de opciones básicas que no aparecen es decepcionante. No hay modo de entrenamiento alguno que te permita habituarte al complicado sistema de disparo, las opciones de gestión son limitadas y los tiempos muertos, un sistema de pases por iconos o unas cuantas normas que poder aplicar o descartar, brillan por su ausencia. Además, uno de los aspectos más atractivos del jockey sobre hielo, las peleas, parece que no goza de demasiada popularidad en este título. Llevamos jugando varias semanas y todavía no nos hemos enzarzado ni en una sola tunda.

A pesar de estos errores, cuando te encuentras en pleno partido, *NHL2K* compensa sus carencias con un emocionante y adictivo juego de jockey sobre hielo. No es el salto generacional en términos de calidad que ha representado *NBA2K*, y lo más seguro es que no capte a jugadores que no tienen interés alguno en este deporte, pero si lo tuyo es el jockey sobre hielo, y buscas un juego que se parezca en todo lo posible al deporte real, *NHL2K* es lo que necesitas. ■



DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
El juego de jockey sobre hielo con mejor aspecto. Gran nivel de detalle.

SONIDO
Comentarios limitados, pero excelentes efectos y ambientación.

JUGABILIDAD
Un simulador serio y fiel, si bien resulta demasiado complicado anotar. ¡Malditos porteros!

MULTIJUGADOR
Divertido, aunque lioso. Acción hasta para cuatro jugadores.

EN RESUMEN
Perfecto para los incondicionales del hockey sobre hielo. Dejará indiferente al resto.

7
SOBRE DIEZ



¡Hey, duendecillo, que vas a salir chamuscado!

"Los gráficos son atractivos en ocasiones, pero al principio no ofrecen demasiada variedad"

Gauntlet Legends



Un clásico atemporal... una consola nuevecita... Gauntlet vuelve a la carga.

DETALLES

Editor:	Midway
Desarrollador:	Midway
Precio:	N/D
A la venta:	Ya
Jugadores:	1 a 4
Extras:	60 Hz

Imagina, si tu cerebro te lo permite, una enorme oficina situada en el último piso del cuartel general de una editora de juegos de renombre. Unos cuantos ejecutivos trajeados se sientan alrededor de una mesa de caoba auténtica e intentan dilucidar cuál debe ser su próximo proyecto. Es muy tarde. El abuso del café y la falta de inspiración fuerzan una decisión desesperada: "Hagamos una actualización", murmura uno de los fundadores, justo antes de llamar a sus chóferes para que los lleven a casa. Aunque esta escena parezca fruto de la imaginación, no creemos que el panorama en Midway cuando decidieron actualizar el clásico arcade de aventuras *Gauntlet*, de Atari, fuera muy diferente.

Por si nunca has oído hablar de la susodicha leyenda, te pondremos en antecedentes: *Gauntlet* era un juego de aventuras con espadas y magia que permitía que hasta cuatro jugadores se enfrentaran a hordas salvajes de criaturas míticas al tiempo que exploraban enrevesadas mazmorras. La acción se seguía desde un enfoque aéreo y se utilizaban armas y hechizos mágicos para liquidar a la interminable nómina de enemigos. Si tenemos en cuenta que su desarrollo corrió a cargo de la empresa que inventó el mercado de los videojuegos, no es de extrañar que *Gauntlet* se hiciera con un hueco en la lista de los juegos más famosos de la historia.

Visto el glorioso pasado de dicho título, *Gauntlet Legends* provoca reacciones dispares. La transición de las 2D a las 3D es adecuada, ya que retiene el enfoque fantástico del juego para recreativa, pero no aprovecha la oportunidad que se le brinda para ahondar en el tema. Los gráficos son buenos en ocasiones pero, en un principio, no ofrecen excesiva variedad. Debes superar seis niveles aguantando el mismo tipo de escenario poblado de rocas y fuego antes de apreciar un cambio en el entorno. La animación es fluida y los controles se reducen a un simple sistema de tres botones (A para soltar el hachazo, B para correr y el lateral derecho para utilizar la magia), pero hasta que no empuñas una espada y



Los escenarios cambian, pero al cabo de muchísimo rato.


Creo que alguien va a morir hoy.

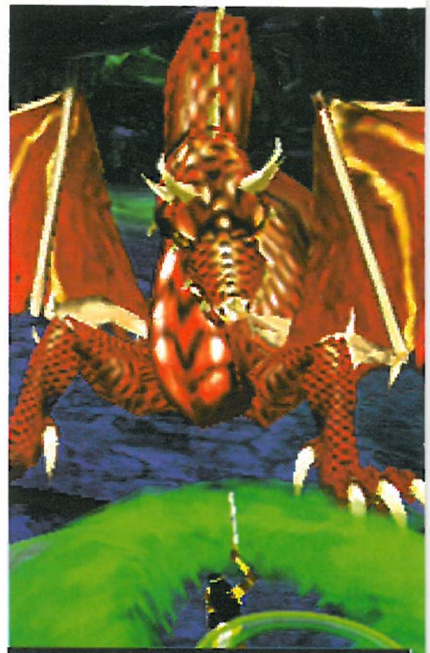
EL ORIGINAL Y MEJOR

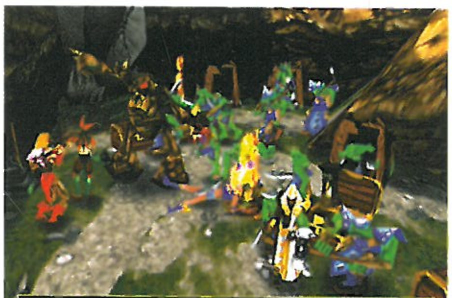


El original, con su peculiar enfoque aéreo. ¡No ha habido otro igual!

A lo largo de los años se han visto muchas versiones domésticas de *Gauntlet*, desde el excelente refrito del Commodore 64, hasta esta medio decepcionante entrega para DC que analizamos este mes.

Pero ninguna nos maravilló tanto como el arcade original, que data de 1985. Si alguna vez tuviste la suerte de gastarte la pasta en el salón recreativo, seguro que no olvidarás todos sus atractivos, como la cavernosa voz del narrador, o las alocadas carreras para conseguir el mayor número posible de pociones en los niveles de bonus. Pero sin duda, lo más memorable del original era ese énfasis en el trabajo en equipo, un ingrediente que, por desgracia, brilla por su ausencia en *Gauntlet Legends*. ¡Ay, qué tiempos aquellos!


Las batallas contra los jefes son lo de siempre: martillear el botón correspondiente hasta caer extenuado.


Las aventuras para cuatro jugadores son demasiado enrevesadas.


Creo que no debería zambullirme aquí.

te lanzas a la aventura no puedes descubrir si Midway ha hecho justicia al original.

Vayamos pues a la batalla. Aquellos que recordéis el estilo arcade del original estaréis encantados de saber que el elenco de protagonistas es muy similar. Desde el bárbaro musculitos hasta la hechicera de los encantamientos. En total puedes elegir entre ocho personajes, cada uno con sus propias ventajas y debilidades. En pocas palabras, se trata de elegir a un personaje que destaque bien por sus dotes para la magia, bien por su efectividad en el combate. Semejantes atributos pueden ampliarse gracias a la gran cantidad de ítems recolectables, tales como pociones mágicas para aumentar la efectividad y el alcance de los hechizos y reforzadores que te vuelven invisible o te hacen invulnerable durante un breve lapso de tiempo. La comida (carne, piñas...), renueva las fuerzas del personaje cuando tiene hambre, y también puedes recoger oro para cambiarlo por armas o hechizos nuevos al final de cada nivel. En este punto, también se te premiará con puntos de experiencia, que irán en relación con las bajas que hayas provocado, antes de que dé comienzo el nuevo baño de sangre.

Y decimos baño de sangre, porque es la mejor manera de describirlo. Oleadas y más oleadas de enemigos surgen de sus fortalezas de un modo que recuerda a lo visto en *SmashTV* para SNES y *The Killing Game Show*, para MegaDrive. En estas dos joyas no paraban de aparecer auténticas bandadas de monstruos sedientos de sangre y con ganas de merendarse al pobre jugador. *Gauntlet Legends* es igual de "generoso" y no ceja en su empeño de abocar a todo tipo de duendes, monstruos de piedra y escorpiones a la muerte segura que les espera en tus manos. Con tanta criatura loquita por tus huesos, en ocasiones la pantalla es más bien un tumulto febril, sobre todo cuando hay cuatro jugadores a la vez. A veces no hay manera de evitar soltarle un mandoblazo a uno de tus compañeros, aunque más de uno se escuda en el inefable "ha sido sin querer..." y musita "...evitarlo" entre dientes al tiempo que sonríe con sorna. Por último, ninguna versión de *Gauntlet* estaría completa sin la Muerte, que aparece en el momento más inesperado para perseguirte por toda la pantalla.

A pesar de algunas mejoras evidentes, Midway ha resistido la tentación de hacer pequeños ajustes a la jugabilidad que convirtió al original en una auténtica leyenda. Menos mal, pensarás, ya que la fórmula de Atari no tuvo rival en su momento, algo que les permitió convertirse en los amos y señores de la industria de los videojuegos. Pero al copiar la repetitiva jugabilidad basada en espadazos tan al pie de la letra, Midway ha olvidado que semejante éxito sucedió en un contexto muy distinto al actual. Han pasado quince años desde que apareció el primer *Gauntlet* y tanto los juegos como los gustos de los jugadores han cambiado de forma considerable. En aquellos tiempos, cualquiera que disfrutaba con las recreativas estaba encantado de poder llevarse a casa una versión para ordenador de su juego preferido, aunque fuera más simple y menos vistosa. Pero estamos en la era de la DC y la gente espera algo mejor. Tras ser testigos de maravillas como *Code: Veronica* o *Shenmue*, los encantos de *Gauntlet Legends* no serán capaces de cautivar a la audiencia. Ha perdido gran parte de su atractivo al mantenerse tan fiel al arcade original y el resultado es un refrito decoroso y colorista de un juego que jamás debería haber cruzado la frontera de su origen para recreativa. Como suele pasar con tantas y tantas actualizaciones, *Gauntlet Legends* promete mucho, pero ofrece muy poco.

> "Es todo un baño de sangre"

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Superficiales, con enormes saltos entre escenarios.

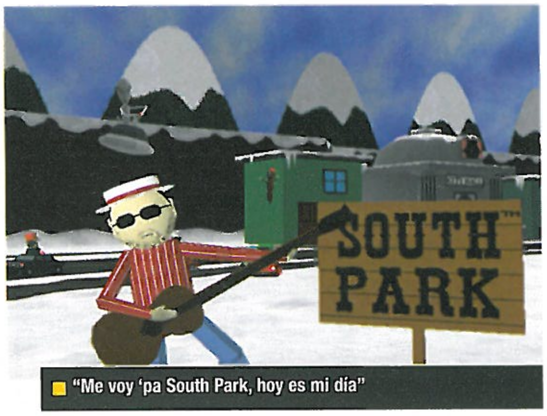
SONIDO
Convincente voz en off, efectos especiales de calidad y una buena banda sonora.

JUGABILIDAD
Al principio no está mal, pero con el tiempo se va haciendo monótona.

MULTIJUGADOR
Ni por asomo iguala al modo cooperativo del original.

EN RESUMEN
Un intento fallido de regenerar la magia del original.

6
SOBRE DIEZ



"Me voy 'pa South Park, hoy es mi día"

"A los fans de *South Park* les va a encantar el acierto con el que se han reproducido los elementos de la serie"

South Park Rally

Llegó la hora de montarse en el *kart* y competir con los personajes más políticamente incorrectos de la televisión.

DETALLES

Editor:	Acclaim
Desarrollador:	Tantalus
Precio:	8.990 Ptas.
A la venta:	Sí
Jugadores:	1 a 4
Extras:	60Hz, Vibración.

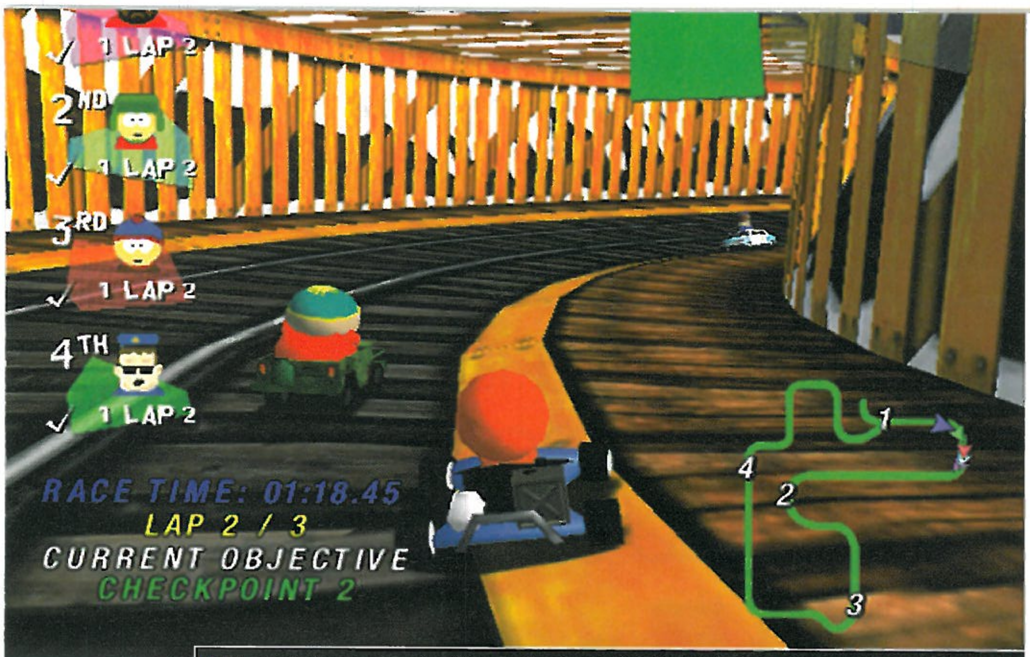
El legendario *Super Mario Kart* apareció en la SNES en 1991 y aunque han pasado casi veinte años de eso, continúa siendo el rey de las carreras delirantes. Sobre papel, la fórmula de *Mario Kart* es bastante sencilla: un reparto de personajes con gancho al volante de unos minúsculos *karts* de fácil manejo y propensos a los derrapes; circuitos muy bien diseñados, con muchos atajos y un montón de obstáculos; y reforzadores de lo más divertidos. Se mezcla todo bien, se agita un poco y ya tenemos una competición impredecible que hará de las partidas multijugador todo un acontecimiento insuperable para echarse unas risas.

Los juegos de *karts* que han aparecido desde entonces han pretendido emular la fórmula, aunque siempre les ha faltado la magia de *Mario Kart. South Park Rally* es el último que retoma la fórmula e intenta aplicarla a su particular universo. Contiene todos los ingredientes: desde los reforzadores disparatados hasta los atajos, por lo que no existe razón alguna para que el juego no pueda ser divertido. Pero igual que ocurrió con los otros clones de *Mario Kart*, *South Park Rally* no consigue estar a la altura del maestro.

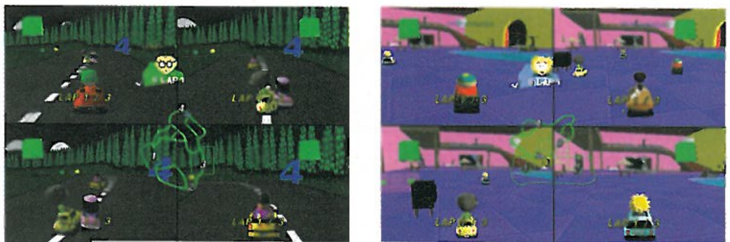
Todos los elementos de la loca serie de dibujos animados han tenido cabida en el juego. 34 personajes de la serie y los ocho de siempre (entre los que se incluyen Cartman, Kyle, Stan Kenny y Chef) están a tu disposición desde el principio del juego, mientras que los demás se van destapando a medida que ganas distintas competiciones. Los ocho circuitos del juego van a resultar muy familiares a los seguidores de la serie. Incluyen escenarios como la granja (llena de vacas, ovejas y pollos sujetos a los tormentos del tormentapollos) El santuario animal de Big Gay Al y la ciudad nevada, claro.



Lo mejor de *SPR* es cuando te ves rodeado de obstáculos y coches; como aquí. Por desgracia, las carreras nunca son muy reñidas.



La carrera de este parque temático es, visualmente, la más variada tras varias secciones repetitivas.



Las opciones multijugador son extensas, pero las competiciones resultan monótonas.

La acción *kart* se reparte entre tres categorías. Rally 1 es una carrera a tres vueltas con cuatro *checkpoints* que pasar, según el orden. En Rally 2 hay que recoger un trofeo antes de ir a por los *checkpoints* e intentar esquivar a los adversarios, quienes no cejan en su empeño de sacarte de la pista (con sus reforzadores o embistiendo a tu *kart*). La mejor opción es la generosa selección de juegos bonus que se puede ganar. Hay 13 y son demenciales: acribillarás al personal a flechazos en plan cupido en el día de San Valentín, tendrás que buscar el antídoto para contrarrestar una epidemia de la enfermedad de las vacas locas, etc. Por encima de todo, *South Park Rally* ha puesto mucho énfasis en el multijugador y todos los modos pueden jugarse con cuatro personas.

¿Suena bien? Pues hasta cierto punto sí; y lo que está claro es que a los fans de *South Park* les va a encantar el acierto con el que se han reproducido los elementos de la serie, los sampleados de voz y el surtido de reforzadores (ver recuadro). Todo sigue la línea anárquica de la serie. Pero si eres de los que todavía no sabe de qué va la historia y te compras el juego porque es un juego de *karts* y tú adoras los juegos de *karts*, a otra cosa mariposa: no es lo que piensas.



El juego del Día de la Vaca: consigue el antídoto contra la enfermedad de las vacas locas y cúrate a ti también.

Los *karts* se manejan bastante bien, pero el juego no ofrece sensación de velocidad y tampoco emoción. Vas a pasar la mayor parte del tiempo rodando por los circuitos a la vez que miras el reloj y prestas atención al parte meteorológico de la radio. Y es que el diseño de los circuitos es pobre. Los mejores títulos del género disponen de unos circuitos muy imaginativos, con curvas endemoniadas y desniveles que te revuelven el estómago, mientras que la monotonía de los circuitos de *South Park Rally* consigue que bosteces. No es como en *Mario Kart*, donde la acción es súper emocionante, donde cada curva es un reto y donde el más mínimo error te manda directo al Game Over. Las competiciones en *SPR* son caóticas e inconsistentes: puede que ganes en plan *sobrao* o que la pifies cada cinco segundos y acabes conduciendo sin saber hacia dónde vas.



En una carrera por el título de mejor juego Dreamcast de *karts* entre *South Park Rally* y *Wacky Races*, el primero saldría disparado y se mantendría en cabeza gracias a su amplia oferta de retos; pero *Wacky* acabaría adelantándole en la recta final debido a su multijugador y al simple hecho de que se trata de un juego mucho más divertido. Por desgracia tenemos que descalificarles a ambos, pues nos ha quedado claro que ninguno de los dos es más divertido que uno de esos juegos para niños que consigues en el mercado de segunda mano. Parece que todavía vamos a tener que esperar un poco más para ver los juegos de *karts* de nueva generación...

> “*South Park Rally* ha puesto mucho énfasis en el multijugador”

ARMAS LETALES

Algunos de los reforzadores de *South Park Rally* tienen ese aire subversivo tan típico de la serie que los fans reconocerán de inmediato. Por ejemplo, los proyectiles del Chef y las bombas de agua, que bloquearán el camino de tus adversarios, o la pedopropulsión de Terrence y Phillip, que te da velocidad extra. No obstante, nuestra arma favorita es la sonda anal alienígena, que lanza un rayo láser y tiene un efecto muy curioso si la lanzas apuntando a Big Gay Al por detrás... (Ejem...)



¡Qué horror! El jeto de Saddam se difunde por la pista y no te deja ver.



(Izquierda) La pedopropulsión. (Derecha) Cartman y la sonda anal.

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Transmiten todos los elementos de la serie de dibujos a la DC sin que se les escape nada.

SONIDO
La música y los sampleados de voz acaban siendo repetitivos.

JUGABILIDAD
Como en los juegos de *karts* estándar. Eso sí, hay muchas opciones y están muy bien.

MULTIJUGADOR
Sinceramente, un poco confuso.

EN RESUMEN
A los fans de *South Park* les encantará; los demás mejor que se mantengan alejados.

5
SOBRE DIEZ



Medio diablo, medio dragón. Mitología 100% japonesa.

> "*Bust-A-Move* es tan simple que *ChuChu Rocket* a su lado parece un sofisticado alarde de tecnología"

Bust-A-Move 4

El burbujeante juego de Taito hace su debut en Dreamcast. ¿Será suficiente una capa de maquillaje para esconder su avanzada edad?

DETALLES

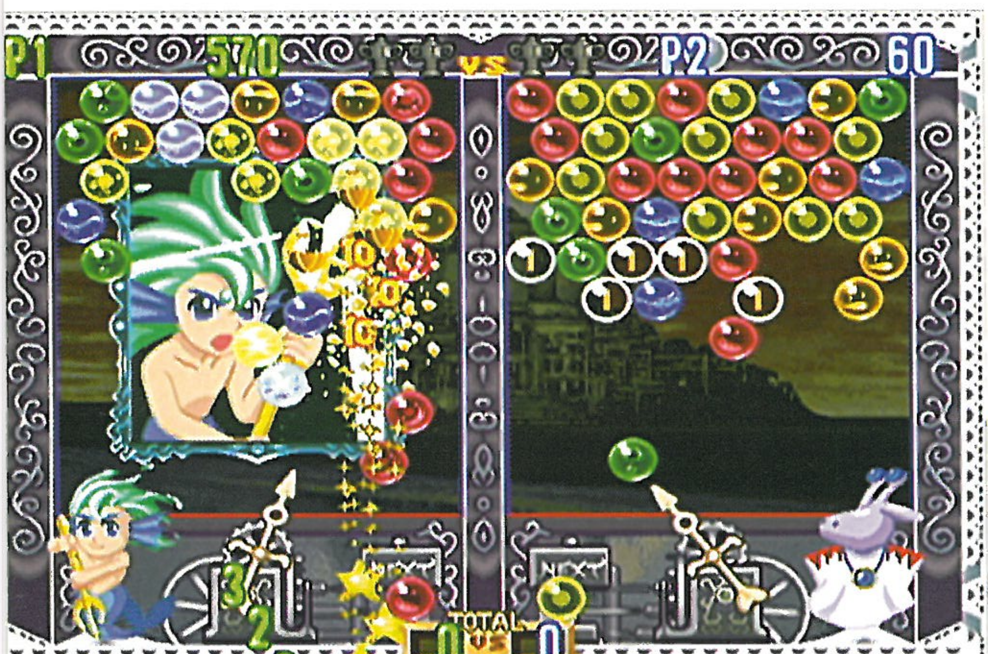
Editor:	Acclaim
Desarrollador:	Taito
Precio:	5.990 pesetas
A la venta:	Ya
Jugadores:	1 a 2
Extras:	Vibration

Te acuerdas de esos botes de plástico con jabón dentro que servían para hacer burbujas? Se introducía un aro en el agua jabonosa, se soplaba a través del agujero y una ristra de burbujillas resplandecientes salían volando. Reconozcámoslo: era un juguete cutre de verdad. Así pues, ¿por qué *Bust-A-Move*, este juego de burbujas tan sencillo como el original, nos resulta tan adictivo? Ésta es la cuarta entrega de la serie y, quitando unas cuantas mejoras, es el mismo juego al que podías jugar en las recreativas de principios de los 90.

Seguro que el juego te suena. En el original sólo podías escoger entre los dragones Bub y Bob. Al contrario que sus colegas ancestrales, estos dragoncillos de sangre algo tibia arrojaban burbujas en vez de fuego, lo que debería ser un engorro a la hora de luchar, ¿verdad? Pues no era así. En su primer videojuego, *Bubble Bobble*, podías usar los penosos poderes de Bub y Bob para tender una trampa a los malos y así detener sus pies haciendo estallar burbujas hasta que los inmovilizabas por completo. Era muy tonto, pero divertido a fin de cuentas. Con *Bust-A-Move* el dúo de dinos volvió al ataque. No conservaban sus "súper" poderes, pero a cambio poseían un dispositivo soplador de burbujas que podía ser dirigido y disparado en un radio de 180º. En vez de tener que eliminar a los malos para pasar de nivel, tenían que dejar la pantalla sin burbujas de colores. Para lograrlo tenías que poner en práctica tus conocimientos sobre el 3 en raya, es decir, alinear tres o más burbujas del mismo color para hacerlas estallar. Si las burbujas se acumulaban y llegaban al suelo, sanseacabó la partida. Así de sencillo.

DC-M RECOMENDADO

De hecho, *Bust-A-Move* es tan simple que *ChuChu Rocket* a su lado parece un sofisticado ejemplo de tecnología alienígena. Así pues, ¿por qué esta entrega para una consola tan potente como Dreamcast? Porque incluso siendo un juego en 2D con la jugabilidad de hace diez años, *Bust-A-Move* es todavía uno de los mejores juegos de DC. Está en la cima con *Soul Calibur*, *Crazy Taxi* y *Sonic Adventure*. De *Calibur*, toma la adicción que te mantendrá enganchado con tus amigos durante horas y de *Taxi* y *Sonic* su jugabilidad tan gratificante y frenética desde el primer instante.



A tu izquierda, una sirena enojada y, a tu derecha, una cabra espacial.

¿Pero cuál es la mecánica de juego? Para los principiantes hay un sistema de poleas que actúa como una balanza que tú tienes que nivelar para que ninguno de los extremos vuelque y toque el suelo, ya que eso significaría el final de tu partida. Para evitarlo tienes que mantener un peso similar de burbujas en cada lado de la polea. Es un sistema efectivo y que le añade mucha emoción al juego.

A aquellos que han jugado anteriormente con *Bust-A-Move* les gustará saber que el modo para dos jugadores sigue siendo tan adictivo y emocio-

BOTÍN BURBUJEANTE

Si no has jugado nunca a *Bust-A-Move*, asegúrate de conocer al dedillo todas las novedades de esta versión y aprende a sacarles provecho. Para ayudarte, te ofrecemos unos consejos:



El sistema de poleas es una adquisición decisiva. Debes nivelar un peso similar de burbujas en cada extremo.



Las burbujas arco iris tienen mucho más que ofrecer aparte de su color. Si haces estallar un grupo de burbujas a su lado, las burbujas arco iris adoptarán ése color.



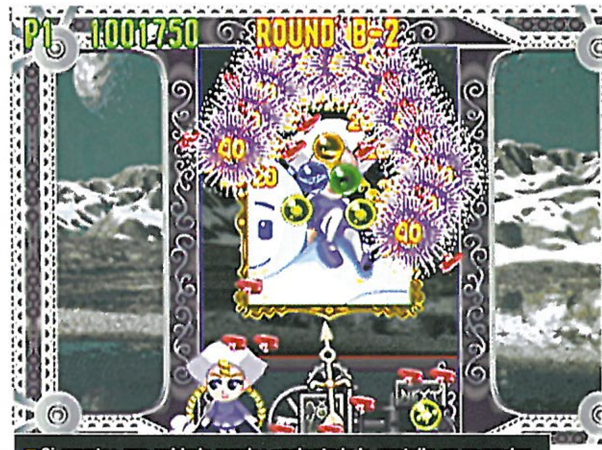
Estas piedras pueden ser un desafío bastante duro. La única manera de pulverizarlas es haciendo estallar las burbujas encima de ellas.



Las burbujas estrella son tus aliadas. Todo lo que debes hacer es golpearlas con una burbuja. La estrella estallará, llevándose consigo todas las burbujas del mismo color de la que tú disparaste.



■ Después de 20 minutos de *Bust-A-Move 4* tú también tendrás esta facha.



■ Si apuntas con cuidado puedes vaciar toda la pantalla en segundos.

nante como siempre. Pero, a diferencia de los anteriores *Bust-A-Move*, ahora hay un total de 11 personajes para escoger. Bub y Bob conservan su arsenal básico de burbujas, pero los nuevos personajes poseen burbujas especiales que al estallar crean un ataque contra el oponente. Este nuevo sistema es similar a los movimientos especiales que se encuentran hoy en día en la mayoría de los juegos de lucha. Una vez has escogido tu personaje, empieza el juego. La pantalla se divide en dos y cada jugador tiene que apañárselas con la misma configuración de burbujas situadas en la parte superior de su área de juego. Cada burbuja que hagas estallar será lanzada al área de tu contrincante. Es una sabia combinación de habilidad y competitividad que los verdaderos fanáticos sabrán apreciar. Es lo mejor en su género.

Pero evidentemente, no estaríamos tan emocionados con este juego si el modo para un jugador fuera para tirar a la basura. Por suerte, Taito ha consagrado buena parte de su tiempo en asegurarse que *Bust-A-Move 4* es tan irresistible tanto para un jugador como para varios. Con ese fin, se han creado tres modos para un solo jugador: Arcade (una buenísima recreación de las recreativas), Story y Puzzle.

El modo Story tiene reminiscencias del tarot. Este modo sería una completa pérdida de tiempo de no ser por el hecho de que hay más de 80 niveles por los que aventurarse. Cada cinco niveles en el modo Story forman un aspecto del tarot, representado por una carta. Cuando completas un conjunto de cinco niveles, recibes esa carta. Al final te "recompensan" averiguando tu fortuna. Gracias, Taito. Una vez que Aramís Fuster ha desparecido de nuestras pantallas televisivas, *BAM* ha tomado el relevo.

El modo Puzzle es simplemente una serie de pantallas en las que demostrar tu destreza. Si crees que no tienes bastante, hay una opción crea-tu-propia-partida y una serie de niveles creados por los mejores jugadores nipones. Por eso nos parece que hay mucha más diversión aquí que en el adictivo *ChuChu Rocket*.

Detrás de la fantástica jugabilidad, el inagotable modo para un jugador y el brillante multijugador, hay unos gráficos que han sido redibujados en alta resolución para la versión Dreamcast, lo que convierte a *Bust-A-Move 4* para DC en la mejor versión nunca hecha de este clásico juego. No os dejéis engañar: no se trata de otro refrito hecho a base de caducados juegos de viejas consolas. Si todavía no posees cualquiera de los anteriores *Bust-A-Move*, nosotros te recomendamos efusivamente esta versión. ■



■ A la niña de la derecha, la partida le ha salido rana.

"La jugabilidad es gratificante desde el primer instante"

DC-M VEREDICTO

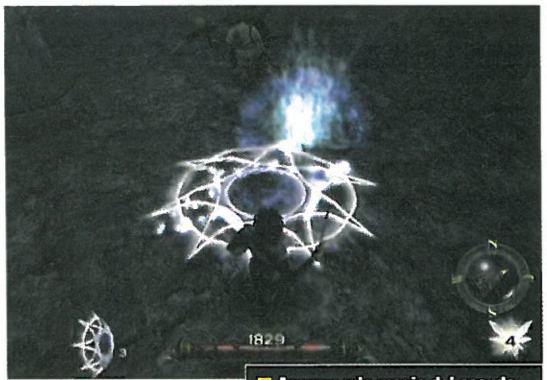
GRÁFICOS
Algo básicos, pero no hay duda de que es el mejor *Bust-A-Move* hasta la fecha.

SONIDO
Muy divertido gracias a los histéricos efectos cortesía de Taito.

JUGABILIDAD
Emocionante, adictivo y mentalmente desafiante. Perfecto.

EN RESUMEN
Fantásticas novedades, gráficos mejorados... lo tiene todo.

8
SOBRE DIEZ



Aeowyn y la magia del escudo.

> “Los escenarios están a la altura de otros juegos similares, pero los personajes son harina de otro costal”

Dragon's Blood



Duendes, elfos y hombres-cerdo gigantes; todos tienen cabida en esta aventura medieval.

DETALLES

Editor:	Virgin/Interplay
Desarrollador:	Treyarch
Precio:	8.990 Ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno
Extras:	Ninguno

Hay muchísimos juegos de aventuras en 3D con elementos de *beat 'em up* para la Dreamcast, desde *Fighting Force 2* hasta el delirio gore de *Sword of the Berserk*, pero pocos son los que incluyen duendes y elfos... Para remediarlo, ha llegado *Dragon´s Blood*, bien surtido de esos granujillas.

Y no se trata sólo de duendes y elfos; el juego despliega todo un repertorio de criaturas fantásticas: enormes Minotauros, esqueletos guerreros y cochambrosos hombres-cerdo...





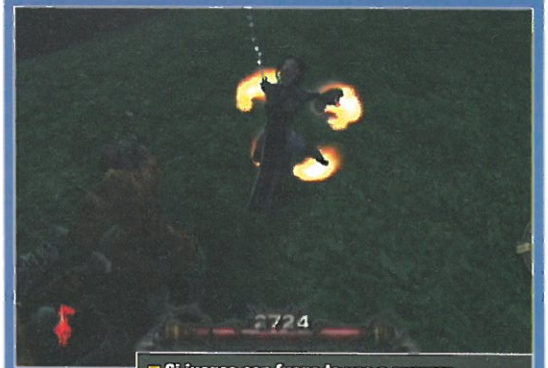
No se ve bien, pero aquí la hechicera se está poniendo el liguero.

Dragon´s Blood explota la extensa tradición de seres diminutos con narices puntiagudas y de piel azulada para proponernos una historia a golpe de espada de previsible argumento. Acaso la inclusión de misiones con objetivos durante las instrucciones previas al nivel le confiera una cualidad más envolvente, pero no deja de ser la misma aventura de siempre; lineal, en tercera persona y tal.

Está ambientada en un mundo violento, devastado por una fuerza maligna misteriosa llamada Backlash que lo ha infestado de criaturas diabólicas. Para jugar, eliges entre dos personajes (un guerrero o una hechicera) y tus únicos aliados son los civilizados elfos, que odian a los duendes a más no poder; aparecen cada dos por tres, señalándote la dirección del siguiente castillo flotante o de la próxima guarida subterránea. Aunque existen algunas claves para resolver los puzzles, la acción de verdad consiste en una larga serie de combates a capa y espada contra las fuerzas del mal.

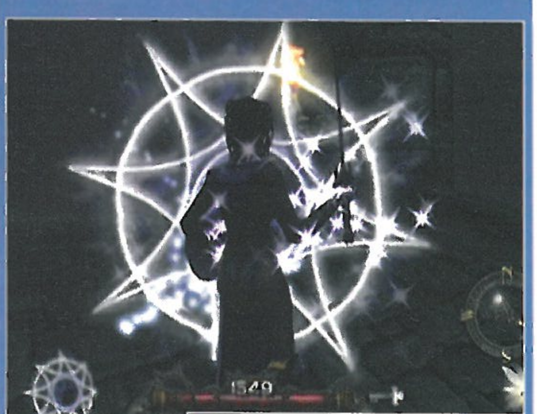
MAGIA POTAGIA

Algunas veces, como recompensa por haber vencido a seres terribles, recibes hechizos mágicos como bonus. Son muy útiles, pues pueden solucionarte combates de otro modo difícilmente insuperables. Entre ellos destacamos los impactos de hielo, los escudos y unos reforzadores fantásticos. Lo mejor de todo es que procuran al juego la oportunidad de lucirse con los efectos especiales. El ataque helado de Aeowyn es espectacular.


Si juegas con fuego te vas a quemar.


Ese corazón verde significa una muerte fría para los duendes.


Y ahora, ¡el show especial!


¡Huy, llegaron los fuegos artificiales!




Un lagarto gigante ataca a Aeowyn (izquierda) y luego sufre las consecuencias (derecha).


Uno de los inconvenientes de contratar a un constructor charlatán.


Este lugar será escenario de un duro combate.


A veces resulta espectacular. Lástima que la jugabilidad no tenga la calidad de estos gráficos.

Los combates son a menudo caóticos y un tanto decepcionantes para un juego del género. Los enemigos son bastante inteligentes y atacan por todos lados, pero tu personaje es demasiado lento para reaccionar si le atacan unos cuantos a la vez. Hay un único botón para el control de tu arma y otro que acciona un escudo que, por cierto, sirve de muy poco. Los ataques combo se activan aporreando los botones del pad, y si fallas, tu personaje -perdiendo el control sin remedio- se pondrá a lanzar inútiles mandobles al aire mientras dure la animación. Durante estos momentos de enajenación de tu personaje, es inevitable que los duendes infernales y sus secuaces te propinen un par de estocadas. Si existiera una manera para concentrar tus ataques sobre un enemigo concreto, la cosa funcionaría un poco mejor, pero lo cierto es que tienes que darte la vuelta, apuntar... y rezar para que el blanco no se mueva de donde está.

Y olvídate de parar para un respiro, pues estos enemigos no dan tregua. En una escena, en el laberinto del castillo, escapamos de una criatura horrenda corriendo por los pasillos y cruzando puertas, y justo cuando nos detenemos para echarle un vistazo al mapa, ¡zas!, se nos echa encima. No hay puntos de continuación, así que cuando te maten no importa cuán lejos hubieras llegado porque tienes que volver al principio del nivel.



Todos lo que toques con tu espada en llamas arderá.



Esto es lo que pasa cuando te tomas una poción de salud.





Cynric, el guerrero, está mejor equipado para el combate.



¡Detrás de ti! ¡Deja ya de fanfarronear y presta algo más de atención!

Por suerte hay conjuros mágicos que pueden prolongar tu vida y protegerte de los enemigos más débiles mientras te enfrentas a los más fuertes. El conjuro del escudo es de vital importancia cuando estás un poco bajo de fuerzas, y el de la espada en llamas quema todo lo que tu arma toque (ver un grupo de duendes correr desesperados en círculos con el pelo ardiendo tiene su lado divertido, créenos). Hay que ser cuidadoso cuando uno utiliza la magia, porque no es infinita, más bien todo lo contrario. Si activas un hechizo para librarte de un enemigo que te está causando muchos problemas, tienes muchos números para que cuando lo vuelvas a necesitar ya no puedas utilizarlo.

Por lo que respecta a juego táctico, *Dragon's Blood* sólo exige sensatez a la hora de administrar la magia. Aunque los niveles son lo bastante extensos como para necesitar un mapa de cada, sólo hacen falta para tener una idea aproximada de hacia dónde encaminarse. Normalmente, sólo hay una ruta y cualquier otra dirección acaba en un callejón sin salida o en una caída a un abismo sin fondo. ¡Y ni se te ocurra pasarte de listo con los atajos! No hay manera de engañar al juego! Además, no se puede trepar sobre obstáculos tales como las rocas, y aventurarse en el agua equivale a la muerte instantánea.

Los gráficos de *Dragon's Blood* son un mareadillo de varias cosas, al igual que la jugabilidad. Los escenarios son geniales, a la altura de otros juegos similares, pero los personajes son harina de otro costal. A la animación le falta algo; fíjate en Aeowyn y Cynric: ¡si parece que patinen! Cuando accionas los dos gatillos para obtener el modo que te permite echar un vistazo a lo que te rodea, parece que estén colgados o flotando en el aire. Francamente, eso no es lo que uno espera de un caballero matadragones.

Algunas de las voces resultan muy cómicas. Muchas de las criaturas suenan como una mezcla de Jar Jar Binks y Scooby Doo. Quizá es que los duendes y los hombres-cerdo hablan así, pero la verdad es que preferiríamos que su tono de voz fuera tan fiero como su actitud en combate.

Dragon's Blood no es nada del otro mundo. Pinta bien, se deja jugar, pero no tiene ni el arsenal de *Fighting Force 2* ni los hectolitros de sangre de *Sword of the Berserk*. Pero al menos es más entretenido que *Soul Fighter*.

> “Los combates son a menudo caóticos y un tanto decepcionantes para un juego del género”

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Los escenarios son fantásticos, pero la animación de los personajes flojea.

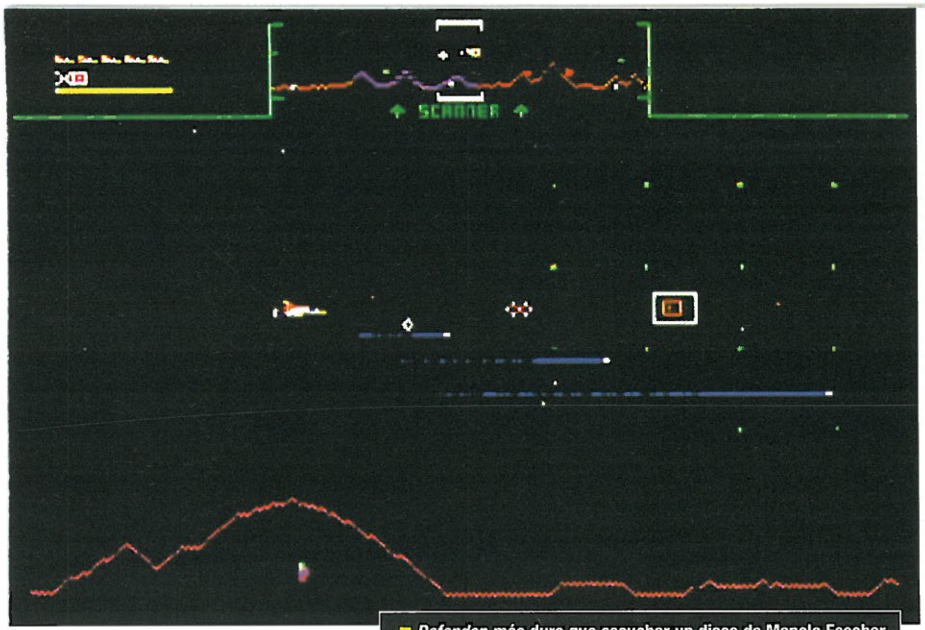
SONIDO
La música no está mal, pero algunas voces de los malos son sosas.

JUGABILIDAD
Mata algunos monstruos, camina un poco, vuelve a matar algunos monstruos...

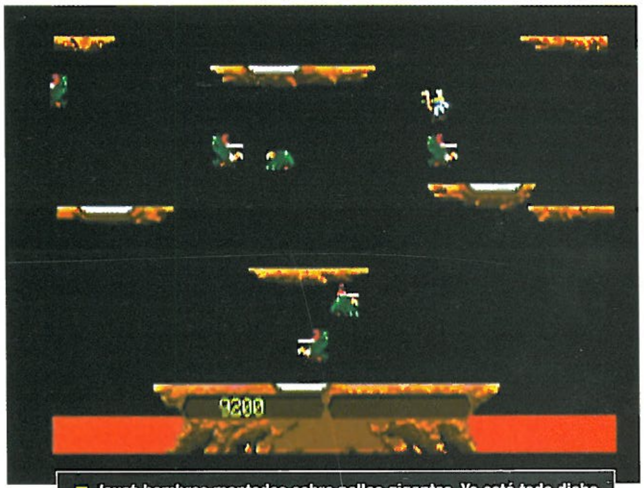
EN RESUMEN
Divertido mientras dura, pero no es para lanzar cohetes. Los hechizos gustan, pero se les podría sacar más partido.

6

SOBRE DIEZ



Defender: más duro que escuchar un disco de Manolo Escobar.



Joust: hombres montados sobre pollos gigantes. Ya está todo dicho.

Midway Arcade Classics Volume 1

Juegos como *Defender* y *Joust* se impusieron en los 80's. Por ello, tal vez deberíamos dejarlos en el recuerdo.

DETALLES

Editor:	Virgin
Desarrollador:	Varios
Precio:	8.990 Ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	1 a 2
Extras:	Ninguno

Que quede claro: nos gustan los juegos antiguos. La mayoría de los ordenadores de nuestra redacción están equipados con una copia de MAME, un emulador de juegos de recreativas. Empleamos este programa durante largas horas de... esto, investigación de juegos clásicos. Conservar buenos recuerdos de aquellas recreativas cubiertas de colillas (no éramos nosotros quienes fumábamos de pequeños, ¿eh?) es un requisito indispensable para trabajar como periodista en este sector.

Entonces, si tan grande es nuestra adicción por los videojuegos retro, ¿por qué le otorgamos un miserable cuatro a este paquete de Midway? Después de todo, *Defender*, *Robotron* y *Joust* fueron juegos de gran éxito en su tiempo. *Defender* y *Robotron* garantizan un volumen decente de emociones por minuto, ante todo por sus frenéticos tiroteos. Y aunque el avestruz volador montado por un caballero medieval en *Joust* pueda causar ciertas frustraciones, no tenemos ningún inconveniente en jugar con él, aunque sólo sea por la nostalgia. Otros dos de los tres títulos tienen méritos propios: *Defender II* y *Sinistar*. *Bubbles* es el único que no se aguanta por ningún lado.



Robotron: Frenéticos combates. ¡Mata a esas... cosas!

El problema de *Midway Arcade* se encuentra en su presentación poco imaginativa y tosca, tan distinta de la de los paquetes retro de Namco para la PlayStation. Los codificadores de la conversión, Digital Eclipse, no se han molestado siquiera en rehacer la secuencia de logos y han conservado la versión en baja resolución que se empleó en la versión PS original.

Pero, sobre todo, echamos de menos las fotos y las ilustraciones de la recreativa, la historia del juego, las entrevistas con los programadores, información y materiales extras que constituyen el interés principal de estas recopilaciones. Además, estos juegos son tan antiguos que los jugadores de más edad no lograrán resucitar su antiguo entusiasmo y los nuevos se preguntarán cómo pudieron gustar.



Bubbles: Juegas en el lavadero. No, no es broma.

Sin embargo, el catálogo de juegos Atari de Midway llegará pronto a DC, con *Gauntlet*, *720º* y otros éxitos más recientes. Creemos que ése es el que debería interesarte.

> "Su presentación es poco imaginativa"

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Pixelados. Colores simples. El precio que hay que pagar por los recuerdos...

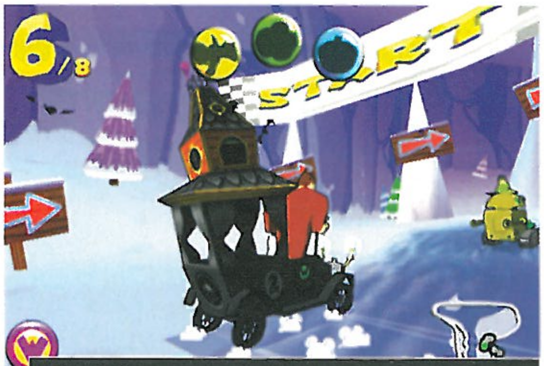
SONIDO
Algunos sonidos son espantosos. De verdad. Sólo tienes que conectar *Defender* a un altavoz de los grandes y escuchar los sonidos alienígenas.

JUGABILIDAD
Estos juegos tienen 20 años. Desde el punto de vista actual, la jugabilidad es ridícula.

MULTIJUGADOR
Haz una fiesta, invita a los amigos... y divertíos. Durante un minuto.

EN RESUMEN
Bueno, recuerda que esto es un juego retro. Acéptalo tal como es: diversión sin pretensiones.

4
SOBRE DIEZ

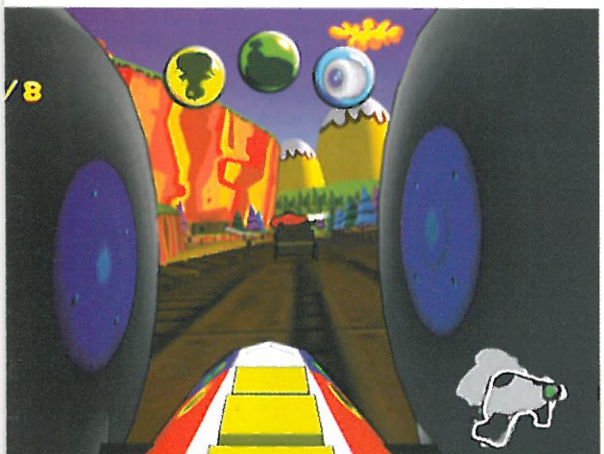


Cuando los personajes derrapan, aparecen nubes de humo.

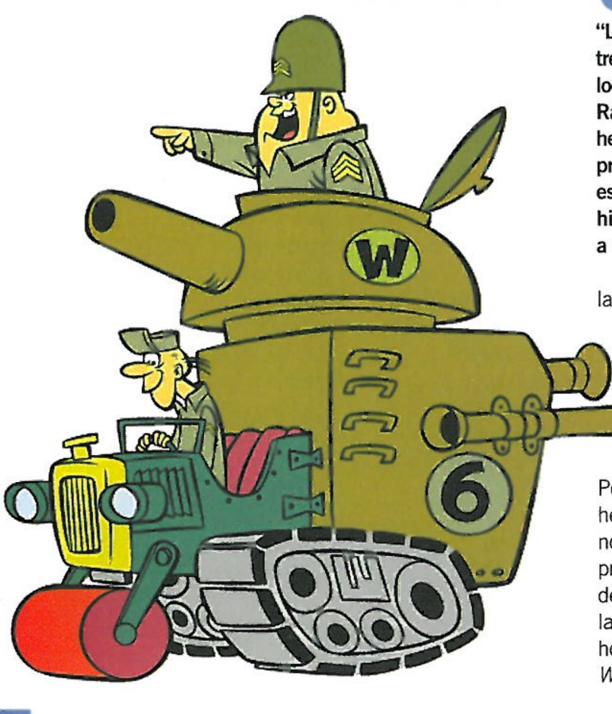
"Esta mezcla de armas, coches y humor os recordará el gran clásico de Nintendo *Mario Kart*.."

Wacky Races




Los reforzadores también están locos; observa si no estas mega-ruedas.

Si todavía te acuerdas de los Autos Locos, esto te va a interesar.



Si recapitulamos un poco, nos daremos cuenta de que entre el árido panorama televisivo de los años 80, con perlas como "La casa de la pradera" o "Un, dos, tres", existía un refrescante oasis de locura total: "Los autos locos" (Wacky Races en ingles). Más de una vez nos hemos plantado frente al televisor preguntándonos cómo se las apañarían esta vez Pierre Nodoyuna y su histriónico perro Patán para echarlo todo a perder en el último minuto otra vez.

La serie ha vuelto últimamente a las pantallas a través de los canales vía satélite e Infogrames no ha querido perderse la oportunidad y ha comprado los derechos para poder hacer llegar a los jóvenes jugadores de hoy las locuras de Penélope Glamour, Pedro Bello y los hermanos Macana. También los nostálgicos carrozas disfrutarán con la primorosa recreación que hace el juego de este mundo loco, loco, loco. Como la mayoría de animaciones destinadas hoy en día a un público muy joven, *Wacky Races* tiene un aspecto maravilloso, con las figuras y escenarios dibujados a mano, réplicas muy fieles al estilo original de la serie. El juego también utiliza la limitada paleta de colores de los dibujos e incluye un grueso contorno negro que enmarca la pantalla. De hecho, *Wacky Races* para Dreamcast luce tan bien que los dibujos de la serie original de repente parecen más viejos que Matusalén.

Ya con las manos en la consola, vemos enseguida que el juego es mucho más que una carrera tradicional. Los controles son los usuales: lateral izquierdo, acelerador; lateral derecho, freno y los botones X, Y y B se pueden configurar para disparar armas especiales. Éstas se consiguen recogiendo reforzadores durante la carrera o también cuando salen despedidos de los coches de tus oponentes tras un choque o un ataque de otro participante. Suponemos que esta mezcla de armas, coches y humor os recordará al gran clásico de Nintendo *Mario Kart*... pero son sólo primos lejanos.

Eso sí, al igual que *Mario Kart*, *Wacky Races* apuesta fuerte por la diversión. En las carreras todos los

DETALLES

Editor:	Infogrames
Desarrollador:	Infogrames
Precio:	8.990 Ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	1 a 4
Extras:	60Hz

¡QUÉ PODERÍO!

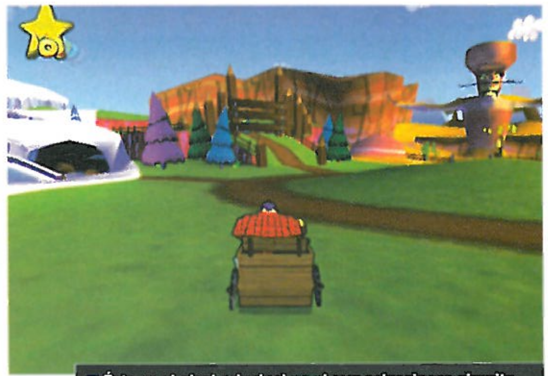
Los reforzadores de *Wacky Races* se salen algo de la norma, ya que actúan según el conductor que los usa. Penélope Glamour noquea a sus contrincantes con una cascada de besos mientras que Pierre Nodoyuna los mantiene a raya con un gran imán. Los sistemas de propulsión y los de defensa también son bastante eclécticos: el dragón de Creepy Coupé utiliza sus alas para alejar su coche del peligro y Pedro Bello infla los neumáticos delanteros del suyo hasta que parecen ruedas de tractor y así aplana todo lo que se le pone por delante.



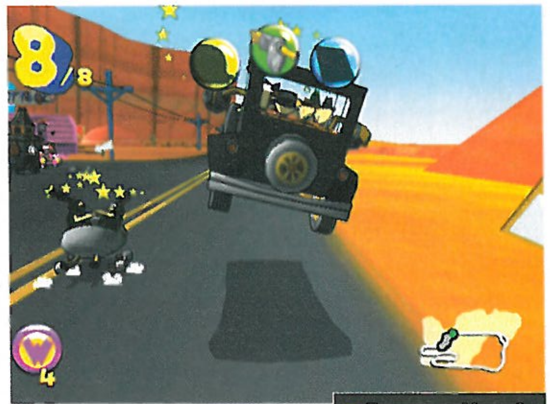
Izquierda: Penélope es la más glamorosa. Derecha: El profesor Pat Pending en un auto de choque.



Izquierda: Una nube negra se ciñe sobre el conductor. Derecha: ¡Toma rayo paralizador! ¡Chúpate esa!



Éste es el nivel principal en el que seleccionas circuito.

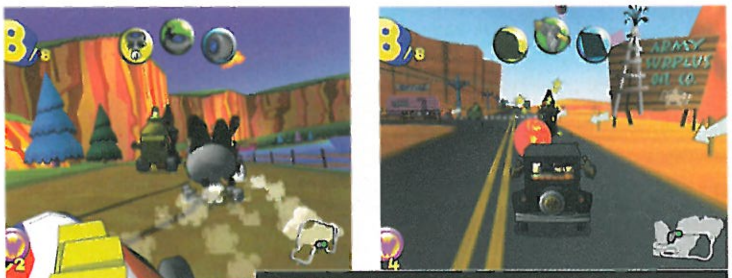


¡Tenemos problemas!

participantes se pisan los talones entre sí, por lo que no abundan los líderes en solitario ni los perdedores rezagados. Además, el mantenerse en el primer lugar no es en ningún caso una garantía de victoria final: una traicionera arma secreta basta para alejarte del podio, lo que seguramente desesperará a los aficionados a las carreras más convencionales. Y es que el caos reina en estas escaramuzas motorizadas, siendo más relevante la suerte que las dotes de conducción del jugador. Los corredores nunca pierden el espíritu de la serie original: arrojan continuamente bombas para hacer estallar los neumáticos ajenos, espesas cortinas de humo y actos antideportivos semejantes. No hay duda de que mandar los coches de tus oponentes a la cuneta, sobre todo de manera agresiva y despiadada, es uno de los puntos fuertes del juego.

También el sonido es una perfecta réplica de la banda sonora de los dibujos animados. Hay un gran número de cortes de gran calidad con frases características de cada personaje que van apareciendo a lo largo de las carreras. Algunas pueden llegar a ser repetitivas, pero son un ingrediente sobresaliente de la ambientación.

El modo multijugador forma parte integral de la mayoría de juegos actuales y *Wacky Races* no es una excepción. De dos a cuatro jugadores pueden tomar parte en la misma carrera, pero el resultado puede ser un poco decepcionante: la lentitud invade la carrera, los participantes generados por el ordenador no son nada maliciosos y, en general, el aburrimiento se instala en el juego. Eso significa que en esta carrera cuenta más tu habilidad para pelear que tu habilidad conduciendo tu coche. ¿Serán demasiado "locas" estas carreras para ti?



Todos los niveles recrean el espíritu original de la serie.



"¡Te pillé! Ahora no podrás escapar de mi ataque. ¡Te lo dije!"

Hay muchas razones para recomendar *Wacky Races*: imágenes impactantes, banda sonora muy cuidada, diversión a raudales... pero atención a los aficionados a las carreras "serias", ya que ellos no sabrán apreciar las repentinas caladas de su automóvil justo en la línea de llegada, la sencillez de los controles o la poca velocidad en las carreras.

Aparte de estos defectos, no hay duda que *Wacky Races* ha sabido captar el espíritu desenfrenado y absurdo de la serie y, si te lo propones, tienes juego y diversión asegurados para semanas enteras.

> "A veces es más relevante la suerte que las dotes de conducción del jugador"

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Magnífica recreación de un mundo y unos personajes ya clásicos.

SONIDO
Perfecto si se pudiera hacer callar por siempre al locutor.

JUGABILIDAD
Sorpresas y diversión en cantidades indecentes.

MULTIJUGADOR
Se disfruta en grupo, aunque requiera de cierta paciencia.

EN RESUMEN
Gran diversión y originalidad pero algo lento.

7
SOBRE DIEZ

"Los personajes pixelados parecen caducos"



El compañero de Mai sufre los golpes de la montaña humana Maxima.

King Of Fighters '99 Evolution

A pesar de sus valerosos esfuerzos, parece que los desarrolladores SNK no van a poder con los luchadores en 2D de Capcom.

DETALLES

Editor:	SNK
Desarrollador:	SNK
Precio:	N/D
A la venta:	Ya
Jugadores:	1 a 2
Extras:	VM, compatible con Neo Geo

Perteneces a ese grupo de personas que se burla desvergonzadamente de la popularidad de *Dead or Alive 2* y *Soul Calibur*, y cree que los juegos eran mucho mejores en los tiempos de la SNES? Pues ha llegado tu turno. Al carecer del atractivo de las producciones de Capcom, los juegos de SNK se han mantenido gracias a la alta estima en que los tenía una cuadrilla poco numerosa (pero leal) de entusiastas del género. SNK pasa de los avances de la tridimensionalidad y repite sin cesar su fórmula para juegos de lucha, elaborados con suma competencia, año tras año tras año tras año...

Aunque estos juegos no tengan ningún defecto serio, uno se queda con la sensación de que siempre tratan de ponerse a la altura de Capcom y jamás lo logran. Así, este último juego de *KOF* (con el cómico subtítulo "*Evolution*") presenta la siguiente innovación: la posibilidad de añadir un segundo jugador para un ataque especial "Dúo". Nos disculparás por no entender las virtudes de este material tan retro pero, cuando uno se encuentra con *Dead or Alive 2*, del que se puede decir, con motivo, que es el mejor juego que haya aparecido en la Dreamcast, donde la selección de equipos parece algo obvio, *King of Fighters '99 Evolution* no parece tanto un juego desfasado como un viaje a un pasado envuelto en brumas.

Hemos descubierto otra novedad (¡con gran sorpresa y estremecimiento!): los fondos en 3D. Bromas aparte, son muy buenos. Un suave impulso te lleva por el escenario hasta el inicio de la ronda



Choi es una versión mini de Freddy Krueger, con sombrero y garr



Los momentos en que tres personajes ocupan la pantalla son los mejores.

SIMÓN DICE

***King of Fighters* sigue fielmente los pasos de *Street Fighter*. Por ejemplo...**

01



El luchador K' tiene un gran movimiento que ves aquí. ¿Cómo se activa? Un veloz cuarto de círculo lejos del oponente y un suave toque del botón de patada. Mmm.

02



Al realizar el mismo movimiento que K', Terry (el prota de *Fatal Fury*) ataca con el Crack Shoot.

03



El kimono de Mai nos parece muy familiar... Diríase que compra en la misma tienda que Chun Li.

04



Andy Bogard emplea una patada de castigo sacada del catálogo de movimientos de *Street Fighter*. Se ejecuta con un semicírculo hacia el enemigo y un toque del botón de patada.

05



Así es como funciona la muy trillada opción de "equipo". Primero eliges a dos personajes. Uno de ellos se mantiene siempre en la pantalla. Al otro lo puedes hacer aparecer para que ejecute un movimiento especial. No inspira mucho entusiasmo.





Algunos de los fondos son muy impresionantes, pero no pueden compararse con los de *Marvel Vs Capcom 2*.

y, luego, cuando has empezado a luchar, es inevitable que te apercibas del exquisito detalle con que se han elaborado los fondos. Con todo, los personajes pixelados que alguien ha metido en esta maravilla gráfica parecen muy caducos.

Por lo que respecta a la lista de movimientos, puedes consultar cualquier juego de *Street Fighter*. Movimientos de semicírculo y cuarto de círculo (atrás o adelante) son lo más típico y, a pesar de algunas combinaciones y movimientos que causan cierta impresión, se echa de menos la llamativa atención por el detalle en los juegos de lucha más recientes de Capcom.



Aunque estén copiados de *Street Fighter*, los movimientos especiales quedan bien.

Pero si buscas otro tipo de sustancia en el juego, tal vez te interese *KOF*. Empiezas con 33 personajes ciertamente impactantes y, cuando por fin dominas el sistema de puntuación (luego volveremos sobre ello), recibes otros ocho. En general, asistimos a variaciones sobre el mismo tema y, al cabo de poco tiempo, notarás que el Puñetazo Dragón de Ken aparece en otro personaje (Athena) y que son vanos los intentos de elaborar una lista completa de los ataques con proyectiles iniciados con abajo, abajo/adelante y adelante (además del botón de puñetazo).

Se recompensa tu habilidad en cualquiera de los combates. Éste es el sistema por el que accedes a los personajes ocultos.

Cuanto mejor luches y más habilidosamente manejes el juego (a base de no repetir los movimientos "tópicos" y emplear muchos de los especiales) ganarás puntos suficientes para acceder a uno de los personajes.

Un sistema original. Pero a nosotros nos gusta más descubrir secretos triunfando en los combates.

Aunque los personajes no tengan mucho interés, las opciones de juego sí resultan atractivas. Algunas, como las modalidades simple, de equipo y supervivencia, eran de esperar, pero también se te ofrece la posibilidad de conectar la Dreamcast a la Neo Geo Pocket e intercambiar datos. Y no olvides los misterios de la opción en red. No parece probable que se trate de un modo de juego *on-line* sino, más bien, que exista la opción de bajarte los récordes o de obtener personajes extra.

La serie *King of Fighters* es, fue y será una reserva para snobs incapaces de reconocer la calidad superior de un juego como *Street Fighter*, simplemente porque es muy popular. SNK lo sabe y seguirá produciendo juegos de lucha en 2D que se mantienen siempre por detrás del mejor y que, en vez de evolucionar (como sugiere el título), parecen cada vez más reliquias de un tiempo pasado.

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
De la vieja escuela. No podemos quejarnos por la animación y los fondos, pero los personajes tienen un toque Mega Drive que nos parece excesivo.

SONIDO
Los efectos son correctos, pero la banda sonora... El tecno japonés no va a conquistar jamás Occidente.

JUGABILIDAD
Sólida. Los movimientos y combinaciones se ejecutan con facilidad, pero les falta la perfección de un clásico como *Street Fighter*.

MULTIJUGADOR
Mediocre. No se sostiene frente a *Dead or Alive 2*, *Soul Calibur* o *Street Fighter*.

EN RESUMEN
Una aportación decente a este género. Sin embargo, no puede compararse con los títulos de Capcom.

7
SOBRE DIEZ



"¡Cómete este puño de fuego, idiota con pijama!"

> "Es inevitable apercibirse del exquisito detalle de los fondos"



Las dimensiones a escala son espectaculares en algunas carreras.

> "Este juego incorpora los pocos elementos que hacían que ver la película valiese la pena"

Star Wars: Episode One Racer

Lo mejor que ha dado la última película de Star Wars es este hiperveloz juego de carreras.

DETALLES

Editor:	LucasArts
Desarrollador:	LucasArts
Precio:	N/D
A la venta:	Ya
Jugadores:	1 a 2
Extras:	Vibration

Uno de nuestros momentos favoritos de *Episodio 1*, por lo que tenía de emocionante, era la carrera de pods en Tatooine. *La Amenaza Fantasma* no era gran cosa y dio lugar a un juego en la misma línea (menos mal que a los usuarios de DC nos lo ahorraron). Sin embargo, esa trepidante carrera de pods originó un juego mucho más entretenido que primero apareció en la N64, luego salió para PC y más recientemente ha visto la luz en los salones recreativos. *Episode 1: Racer* ha llegado por fin a la Dreamcast y las prestaciones de velocidad de la máquina de Sega demuestran que ha valido la pena.

Los impactantes efectos especiales de la secuencia quedaban algo deslucidos debido a lo previsible que ésta era (¿quién pensó por un momento que el superdotado niñito rubio iba a perder contra ese alienígena astuto y baboso?). Lo bueno de este videojuego es que la versión final de la carrera la decides tú. Selecciona a Sebulba y haz que a Anakin le desaparezca esa sonrisa de niño-repelente.

Las naves que pilotas miden 9 metros y están compuestas por dos motores y una cabina para el piloto. Alcanzan velocidades vertiginosas (sobre los 1000 Km/h) desplazándose a pocos palmos del suelo. Digamos que con estas características su manejo no se parece a nada que conozcas.

Los circuitos, por lo general, son bastante extensos. Presentan pocos giros muy cerrados y no muchas *chicanes*, pero multitud de pasos estrechos, obstáculos y –en los circuitos avanzados– múltiples rutas. El juego consigue transmitir una sensación de velocidad increíble, pero mantener el control de tu nave suele ser bastante fácil. Con carreras tan largas y un manejo tan accesible, el ganador no suele ser el piloto que mantiene la mejor línea de carrera, sino el que colisiona menos veces.

Raramente completarás una carrera sin chocar, pero eso les ocurre a todos los participantes. Los de la CPU también se la pegan cada dos por tres. El uso abusivo del turbo hará que se te chamusquen los motores al menos una vez por carrera. Por suerte, vuelves a la carrera con rapidez y uno no se siente muy frustrado, aunque llegue a perder valiosísimas fracciones de segundo. Y hablando de choques y desperfectos, puedes empujar a otros pilotos para averiarles las naves y sacarlos de la carrera. De todos modos, cualquier intento por emular los trucos sucios de los pilotos de la película se queda en nada debido a



Los pasajes estrechos y los obstáculos, como los meteoritos, son todo un reto.

> "Racer es un emocionante, aunque limitado, juego de carreras"



Quédate con los tramos cortos para disfrutar de un mano a mano.



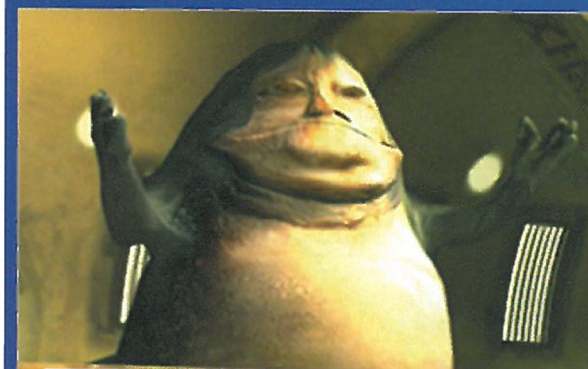
Las naves que van por delante de ti llevan el número de su posición en carrera.

LOS COMENTARISTAS

Star Wars no ha perdido del todo su sentido del humor. Los comentaristas de la película tienen gran parte del mérito...



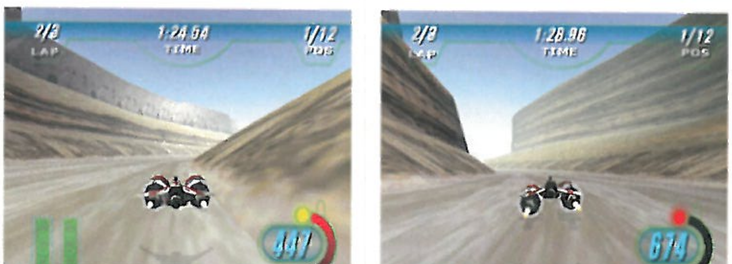
¿Te lo imaginas retransmitiendo un partido de fútbol?



Jabba the Hutt (cuando estaba delgado), un fan de las carreras.

Uno de los momentos más divertidos de *La Amenaza Fantasma* tiene que ver con el comentarista de la carrera de pods: una criatura bicéfala llamada Beed/Fode Annodue. Una de sus cabezas no deja de alabar y exagerar mientras que la otra da una visión más ácida del asunto. Aquí le/los tienes, estrella(s) del show que presentan a los participantes y a los dignatarios locales que ocupan el palco, que en el caso de Tatooine incluye a Jabba the Hutt.

Estos dos comentaristas te acompañarán en tu recorrido haciendo bromas, como en el circuito Vengeance -que se desarrolla en el planeta Ovu 4, una prisión de alta seguridad-, presentado por Annodue. "Hace mucho tiempo que no veníamos por aquí, aunque el tiempo es algo que seguro os sobra." -bromea- "No queremos *deteneros* mucho más." (¿Lo has pillado?)



Cuando ese puntito se vuelva amarillo, puedes activar la hipervelocidad.



Visita la tienda de Watto y adquiere nuevas piezas para tu nave.

la amplitud de pista y a la enorme distancia entre el primer y el último competidor, a no ser que consigas desbloquear el Flamejet de Sebulba.

Episode 1: Racer no es un juego difícil, sobre todo cuando has conseguido pillarle el truco al turbo. Funciona cuando acumulas mucha presión de vapor al desplazarte a toda velocidad por las rectas más largas y te permite activar el modo hipervelocidad. Economízalo por dos razones: primera, porque es peligroso si te sales en una curva y, segunda, porque podrías sobrecalentar el motor. De todos modos, hay rectas largas y curvas anchas en todas las carreras que te permiten usar el turbo a menudo. La manera más satisfactoria de terminar una carrera es adelantando majestuosamente a un adversario en la línea de meta valiéndote de uno.

Puedes empezar el Modo Carrera como Anakin o cualquiera de los otros cinco pilotos, pero debido a que puedes mejorar tu nave continuamente, poco importa a quién elijas. Lo que realmente garantiza la durabilidad de *Racer* son esas 25 carreras repartidas por ocho planetas. Aunque muchas de las últimas son sólo versiones extendidas de las del circuito *amateur*, cada una de ellas es única en cuanto a diseño, con sus matices y dificultades.

Es una pena que *Star Wars: Episode 1 Racer* no sea gran cosa en el multijugador. Con dos naves que muy a menudo se desplazan a una distancia considerable, la experiencia acaba siendo bastante solitaria. Una opción para cuatro jugadores sería útil para rectificar este fallo, pero no se ha considerado.

Los juegos de LucasArts son famosos por su presentación y *Episode 1: Racer* ofrece unos gráficos impresionantes. La música tipo himno durante la competición supera de largo el rock flojillo o la música machacona de otros juegos. Además, este juego le hace un gran favor a la película al incorporar los pocos elementos que hacían que verla valiese la pena (la carrera de pods y la cantina que había por allí, con sus excéntricos clientes alienígenas) dejando a un lado la pomposidad mitológica y el rollo sentimentaloide.

Así que, resumiendo, estás ante un emocionante juego de carreras –que tiene sus limitaciones, no lo olvidemos– con todos los elementos *Star Wars*.

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Nítidos e imaginativos, transmiten muy bien la sensación de velocidad.

SONIDO
Variaciones orquestrales del tema de *Star Wars*.

JUGABILIDAD
Un manejo fácil que no supone un gran reto.

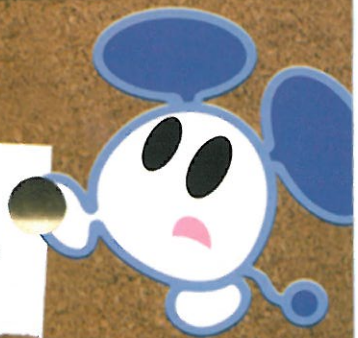
MULTIJUGADOR
No hay opción para cuatro jugadores. El modo para dos jugadores no es gran cosa.

EN RESUMEN
Una presentación brillante para un juego entretenido, aunque limitado.

7
SOBRE DIEZ

Mi diario de ChuChu

por Jon 'Rocket56' Jordan



ChuChu Rocket se convirtió en el primer juego on-line para Dreamcast en junio. ¿Cómo se vivió ese primer fin de semana? Le encargamos la misión de meterse de lleno en el tema a nuestro especialista en videojuegos, Jon Jordon.
Pero no sabíamos los efectos secundarios que este trabajo conllevaba...



¡Allá vamos!



día 0

YA FALTA POCO

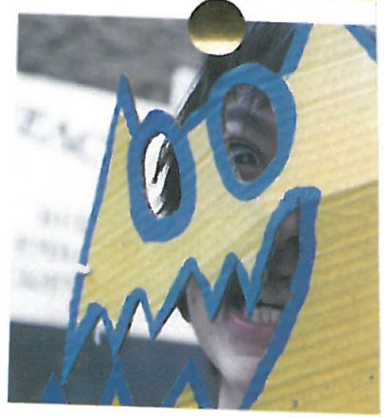
Sólo faltan doce horas para que se pongan en marcha las partidas on-line de ChuChu Rocket. No aguanto más esta tensión. He bajado al salón recreativo y no he vuelto a casa hasta pasada la medianoche. Estoy cansado e irritable, pero a la vez me siento como un niño pequeño en el día de su cumpleaños. No voy a esperar hasta la mañana para abrir mis regalos. Enciendo mi Dreamcast y me conecto a Internet.

Encuentro una selección de servidores, uno para cada uno de los siguientes países: Reino Unido, Alemania, Francia y España. Y cada uno contiene habitaciones de 50Hz y de 60Hz, que escoges dependiendo de cómo es tu televisor. El servidor español de 60Hz ya está en pleno rodaje, lleno de rocketeros. Juego un par de partidas y las gano todas.

El juego es muy parecido a la versión off-line, sólo que hay un retraso de un segundo cuando colocas las flechas. Esto altera el ritmo del juego de forma considerable, y te pone de los nervios cuando ves que se te acerca un gato pero no puedes hacer nada por culpa de este desfase de tiempo. Tengo decidido tardar un poco en pagar la factura de telefónica, para que aprendan ellos a no tardar con el envío de datos por la red. Sigo jugando y ganando. Después me voy a la cama cansado, pero feliz.

tiempo empleado en jugar a ChuChu: una hora fuera de línea y dos horas y media en línea.

estadísticas: siete partidas ganadas, un 43.75% de todas las partidas.



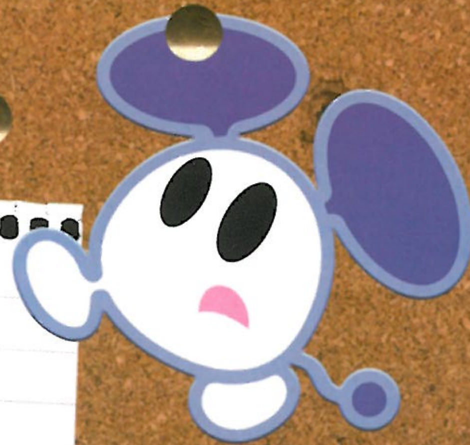


Jon y su afición por Rocket


OSE
Partnership
SWITCH DEBIT
6018 09/02 006 7 4584 193 01004601 14JUN00 18:40
GOODS £0.59
CASH BACK £20.00
Please DEBIT my account with £20.59
CUSTOMER COPY - Please retain
Signature
Waitrose limited Bracknell



Sólo necesitas cartulina, lápices de colores y una goma. Cuidado con las tijeras.



día 1

¡ALELUYA!

Un día maravilloso. Es el primer día que voy a dedicar en su totalidad a ChuChu Rocket on-line. Me siento capacitado para enfrentarme a cualquier cosa. ¡Adelante!

Sólo hay una treintena de personas jugando. Juego una partida rápida y gano. ¡Genial! Después entro en un chat llamado Biohazard y encuentro a todo el mundo hablando de patatas fritas. Les pregunto si alguien quiere hablar de Biohazard y me piden amablemente que me vaya al cuerno. Les molesta ser interrumpidos en medio del delicado debate sobre las patatas. Entonces me voy de allí solo, en busca de otros chats, jugando de vez en cuando, hasta que finalmente el servidor me corta la conexión. Qué porquería que es esto de los juegos en línea. Me voy a la cocina y me hago un café.

Después vuelta al terreno de combate virtual. La partida que empiezo resulta ser muy competitiva. Tres de los mejores jugadores ChuChu se enfrentan entre ellos. ChuChu inspira tanto odio que cualquiera que se acerque a la victoria recibe un acribillamiento de gatos por parte de los jugadores situados en las posiciones tercera y cuarta. La primera posición va cambiando de dueño cada dos por tres. Es la ley del más fuerte. Aun sin haber ido al gimnasio en estos últimos tiempos, consigo la victoria. Ha sido fácil.

tiempo empleado en jugar: tres horas y pico.

estadísticas: veintidós partidas ganadas, porcentaje de 45,83%



"Jon, ¿de verdad tengo que ponerme esto? Sólo venía para pedir un poco de azúcar."









▸ día 2

EL DÍA DEL APOCALIPSIS

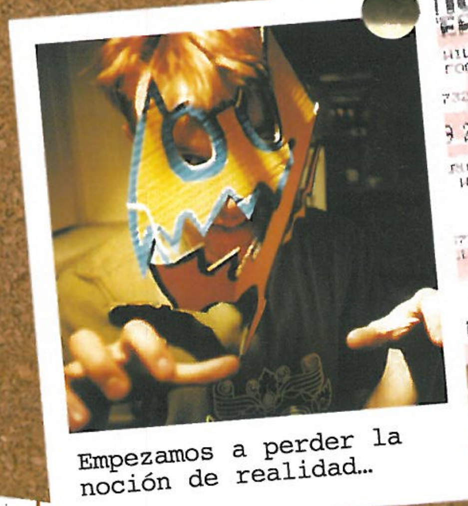
13:07: Un intento de entrar en línea. Desconexión.
13:11: Un intento de entrar a jugar. No consigo entrar en ninguna de las habitaciones. Lo que faltaba.
13:28: Otro intento de entrar en un juego. Pierdo la conexión con el servidor. Me voy y me hago un café. Llamo a los servicios de atención al cliente de Sega Internet, a 150 ptas. el minuto. Me dicen que todas las líneas telefónicas están ocupadas y que me espere. Me desconecto. Llamo a otra línea de atención al cliente de Sega, pero una voz grabada me dice que llame a la línea de atención de Sega Internet. Me desanimo y me pongo a jugar a otra cosa.
15:23: Intento otra vez conectarme, pero se pierde la conexión.
15:36: Lo intento de nuevo. Sigo sin poder entrar en los servidores.

Al final descubro en la página de Dreamarena que, por culpa de "trabajos de mantenimiento", el servidor de ChuChu no está disponible entre las 15h y las 16h. Alguien me podría haber informado. Me desconecto.

Son pasadas las cuatro, así que voy a ver si ya han acabado con su labor de "mantenimiento". Consigo conectarme a la primera. Juego una partida breve y gano. Entonces me quedo colgado durante veinte minutos. Desconecto y lo vuelvo a intentar.

Me conecto al instante. Empiezo otra partida, y estoy ganando cuando faltan diez segundos para acabar. Pero me atacan varios jugadores con seis gatos. En las siguientes dos partidas consigo una victoria fulminante. Mi corazón va a cien. Estoy vibrante. Me siento lleno de vitalidad. Soy sin duda el mejor jugador de ChuChu del planeta. Es entonces cuando descubro a Kimber (81 partidas ganadas, 31,75%). Seguro que es un trabajador de Sega.

Me siento como un profeta no reconocido en su propio país, así que me voy al servidor alemán. Empiezo una partida junto con dos jugadores más, pero al poco rato me doy cuenta de que juegan como equipo. Uno de ellos bloquea a todos los ChuChus de mi nave. Así que acabo con cero puntos en la primera partida. Desconecto al rato de haber comenzado una segunda partida. Me voy a dar una vuelta de cinco minutos.



Empezamos a perder la noción de realidad...



Llega un amigo. Viene acompañado de buena compañía: la merienda. Nos dedicamos a comer como cerdos. Nos conectamos. No conseguimos que funcione la conexión. Nos ponemos a maldecir a todo el mundo. Comemos más. Después, un fracasado intento de llamar a Sega. Al final nos damos cuenta de que la consola no estaba conectada al teléfono. Empezamos de nuevo. No conseguimos entrar en el servidor español. Más comida. Nos conectamos al servidor alemán. Lo encontramos lleno de españoles que no han podido conectarse con el servidor español. Siempre salen ganando los guiris. A ver si por lo menos gano algunas partidas. Volvemos a comer.

Llega el punto en que la nevera está vacía. Dolor de barriga. He ganado todas las partidas contra los alemanes. También les he dicho cuatro cosas en un chat "amistoso". Me voy a la cama.

pastas consumidas: tres bolsas más dos de patatas. Una chocolatina de postre.
número de retortijones: 1.874
número de veces que he perdido la conexión: once
número de veces que he ido al lavabo: cinco



¿Habéis visto a mi hermano Casper?













día 3

DIOS MIO

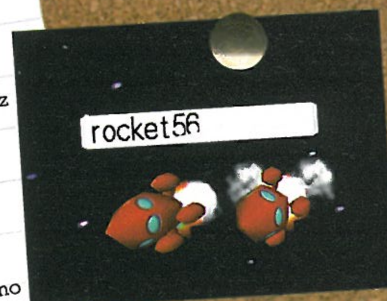
Me levanto a la una. Mi barriga está a punto de estallar. Me preparo un café y me conecto. Todo parece ir a una velocidad muy lenta, y no estoy seguro de si es por culpa del sueño o si realmente va lenta la conexión. No consigo entrar en ninguna de las habitaciones. Finalmente mi módem de 33.3kbps consigue introducirme en un juego. La consola gana una partida y la segunda queda interrumpida a medio jugar. Me reconecto, pero no consigo entrar en los servidores. Al final consigo conectarme otra vez y gano una partida, justo antes de volver a perder la conexión. Entro otra vez. Espero. Me echan del servidor. Necesito un descanso.

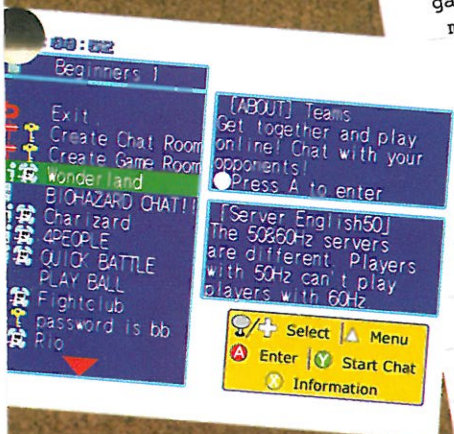
Una hora más tarde, después de echar una pequeña siesta, vuelvo a conectarme. El servidor alemán parece ir a mayor velocidad. Gano muchas partidas, pero después me doy cuenta de que las estadísticas no están puestas al día. Tendría que marcar unas 50 partidas ganadas y, en cambio, sólo marca 29. El mundo está en mi contra. Me siento traicionado. Me desconecto del servidor.

Vuelvo al servidor español. Escojo la opción de partida rápida y empiezo a jugar. Pero tengo que esperarme un buen rato para que la partida se ponga en marcha. Tendría que llamarse "partida lenta". Mi sentido del humor empeora por momentos. Me desconecto. Me voy a la cama con mucha mala leche.

comida: arroz hervido y una sopa antes de dormir.

estadísticas (las reales): 48 partidas ganadas. Porcentaje de 47,06%





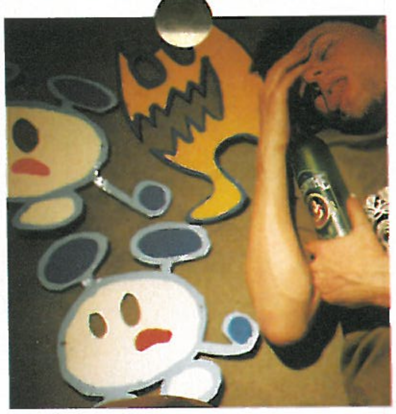


día 4

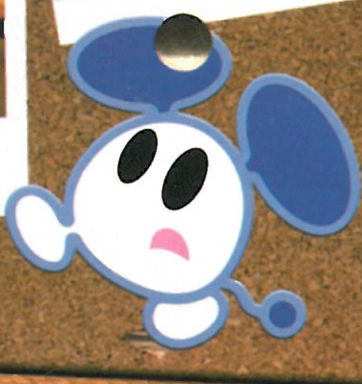
EL FINAL

Ya estoy harto de jugar a ChuChu Rocket en línea. Me retiro victorioso.

estadísticas definitivas: 31 partidas ganadas, con un porcentaje de 39,24%



¿Dónde estoy? ¿Dónde está mi ChuChu?





Por fin se acabó.

La Lista

Top 10 Dreamcast

Los más vendidos

Aquí tienes la lista de los más vendidos del mes, cortesía de CentroMail (902 171819, www.centromail.es), y un par de juegos que te recomendamos.

1


Resident Evil Code:Veronica

Editor: **Proein** Desarrollador: **Capcom**

Code: Veronica es al terror lo que Georgie Dann a las canciones del verano. La apoteosis, el culmen, la cima, el desiderátum, el summun. La madre que lo parió. ■

2


Silver

Editor: **Infogrames** Desarrollador: **Spiral House**

Un juego de rol gráficamente impresionante y muy envolvente. Muy entretenido, aunque puede irritar a los puristas del género. ■

3


Tony Hawk's Skateboarding

Editor: **Acclaim** Desarrollador: **Treyarch**

No sé en tu ciudad, pero en la nuestra lo que está de moda son los patinetes. No es broma. Consolémonos jugando con el mejor simulador de skateboard del mundo. ■

4


Crazy Taxi

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Celebramos que tu madre haya preferido engancharse a este fantástico arcade en vez de sembrar el terror en las carreteras españolas. ■

5


Ecco the Dolphin

Editor: **Sega** Desarrollador: **Alaploosa**

Hay otras especies en peligro, amén de los delfines: los burros, las monjas, los bakalas... Sólo los burros merecen un juego tan exquisito como éste. ■

6


Zombie Revenge

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Ni variado ni innovador. Con todo, los usuarios parecen empeñados en acostarse con la imagen de un zombi repugnante impresa en la retina. Felices Sueños. ■

7


Fur Fighters

Editor: **Acclaim** Desarrollador: **Bizarre**

Este maravilloso juego de aventuras demuestra que no todos los personajes de peluche dan ganas de vomitar (estábamos pensando en los Ewoks). ■

8


V-Rally 2

Editor: **Infogrames** Desarrollador: **Infogrames**

La fórmula parecía gastada, pero Infogrames nos ha sorprendido con un arcade jugabilísimo, gráficamente suntuoso y ultra veloz. ■

9


The Nomad Soul

Editor: **Proein** Desarrollador: **Crystal Dinamics**

Un juego de aventuras tamaño familiar, eclipsado por *Shenmue*. Lo sentimos por Quantic Dreams. (Bueno, en realidad nos importa un pimiento.) ■

10


Wacky Races

Editor: **Infogrames** Desarrollador: **Infogrames**

La conducción no es demasiado fina y, en conjunto, nos parece un *racer* poco inspirado. Suerte que se apoya en una licencia que vale su peso en oro. ■

www.centromail.es

DC-M... ¡¡a jugar!!

Este mes trabajamos menos gracias a...



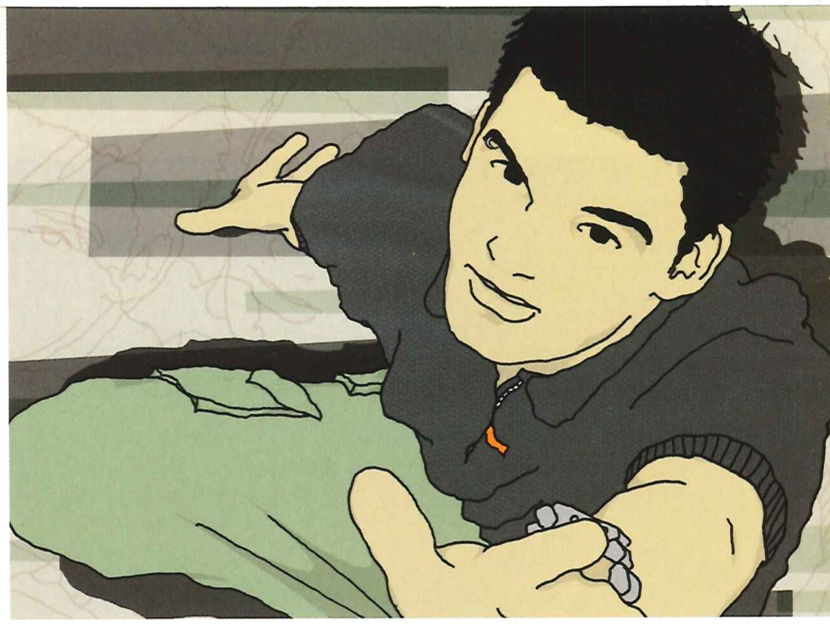
■ Virtua Tennis

Por rutinaria que sea tu vida, piensa que el misterio nos envuelve, que lo inefable está a la vuelta de la esquina. Sí, el porvenir te depara experiencias sobrecogedoras: las memorias de Jesús Gil, el primer disco de María José (¿a dúo con Jorge?). Y una partida a *Virtua Tennis*, el mejor simulador de tenis de la historia del mundo.



■ Marvel Vs Capcom 2

¡Sí, qué pasa, nos gusta dar caña! ¿Que te creías, majete, que íbamos a pasar el verano como tú, leyendo a Garcilaso de la Vega y componiendo una *suite* para piano y orquesta inspirada en la última colección del Reina Sofía? ¡Unga, unga!



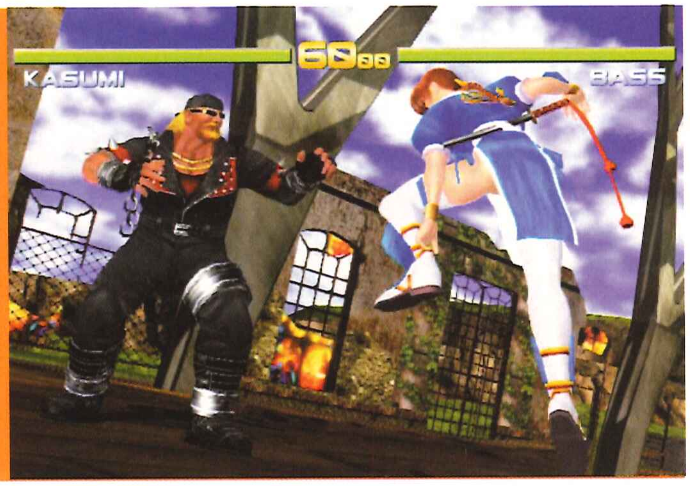
GUÍA DE INVERSIONES

SÍ, LA DREAMCAST ES TODO UN FESTÍN GASTRONÓMICO, PERO NO PUEDES CONFORMARTE CON PEDIR UN PLATO CUALQUIERA DEL MENÚ. SI QUIERES SOFTWARE SANO Y EXQUISITO, NO ACEPTES IMITACIONES Y LÉETE CON ATENCIÓN LAS SUGERENCIAS DE NUESTRO *CHEF*.

DEAD OR ALIVE 2 DC-M 10/10

Tecmo ha reinvertido sus bien ganados ahorros en un *beat'em up* modélico. *Soul Calibur* es la perfección arcade llevada a su máxima expresión, pero *DoA2* consigue estar a la altura con su combinación de realismo, precisión técnica y esplendor visual.

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Tecmo
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack.
- **A Favor:** No se nos ocurre un *beat'em up* mas completo. Espléndido modo Tag.
- **En Contra:** Buscarle defectos a este juego sería casi una herejía





SOUL CALIBUR DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Namco
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack, opción 60 Hz.
- **A Favor:** Gráficos perfectos, un montón de modos, opciones y personajes.
- **En Contra:** Si alguien encuentra defectos a este juego, es que es imbécil.

El mejor juego de lucha de la historia sin lugar a dudas, y uno de los mejores juegos de todos los tiempos en general (el mejor, de hecho, para muchos). Se trata de la continuación en Dreamcast del fantástico arcade y juego para PSX *Soul Blade*. *Soul Calibur* también fue recreativa antes que título de Dreamcast, pero el juego de consola es infinitamente superior. ¡Sí, sí, créetelo! De los creadores de Tekken.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP DC-M 10/10

La mejor conversión de un arcade que se ha hecho jamás. La versión para Dreamcast de *Sega Rally 2* no tiene nada que envidiar al arcade original. Más bien todo lo contrario: el arcade tiene cosas que envidiar al juego de consola, porque nuestro gd-rom cuenta con 40 circuitos distribuidos en seis escenarios diferentes.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Volante
- **A Favor:** Gráficos inmejorables, multitud de circuitos, infinidad de coches
- **En Contra:** Carreras al estilo arcade 100% con todo lo que eso conlleva (no hay daños, ni dinero...).



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Nueva y exclusiva entrega de la saga zómbica más famosa de los videojuegos. Capcom ha puesto todo su empeño para revolverte el estómago con la carga de acción, sangre y terror más bestia desde *Brácula*. La jugabilidad continúa siendo la clásica de la serie, lo que ha creado un séquito de fans y un alud de detractores, pero, en este caso, estás ante el título *RE* más grande que has visto nunca, con animaciones propias de una película y una trama exquisita. Para levantar a los muertos...

DC-M 9/10

- Distribuidor: Proein/Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 pesetas
- Jugadores: 1
- Extras: Vibration
- **A Favor:** Una perita en dulce para los fans de la saga. Entornos enormes y zombies a mansalva.
- **En Contra:** Capcom sigue confiando en su sistema de control tan infame y anquilosado.





DC-M 9/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Treyarch
- Precio: 8.990 pesetas
- Jugadores: 1-2
- Extras: Vibration
- **A Favor:** Gran sensación de libertad por entornos excelentemente reproducidos.
- **En Contra:** Tardarás en conseguir puntuaciones dignas de mención.

TONY HAWK'S: SKATEBOARDING

El primer simulador deportivo de skateboard para DC tiene tanta calidad y crea tanta adicción que pronto la tabla de skate será más familiar para ti que una pelota de cuero. Con una licencia para entendidos, el título cuenta con una jugabilidad excelente, unos gráficos increíbles y un multijugador muy ingenioso. Haz el gamberro.

MDK2

Una insólita combinación de cómic de extravagancias futuristas y *shoot'em up* furioso. Un perro, un científico loco y un humilde burócrata se lanzan a salvar el mundo sin contemplaciones. Muchos morirán en el intento y la mayoría de los escenarios quedarán hechos trizas, pero acabará valiendo la pena. Uno de los juegos más creativos que han pasado por la Dreamcast hasta ahora.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Virgin Interplay
- Desarrollador: Bioware
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: 60 Hz, Vibration Pack
- **A Favor:** Diseño genial, controles precisos y llenos de posibilidades. Mucha acción.
- **En Contra:** Curva de dificultad un poco irregular.





DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: Volantes, Rumble Pack.
- **A Favor:** Mucha acción, gráficos increíbles, gran jugabilidad.
- **En Contra:** Tal vez demasiado arcade.

CRAZY TAXI

Tras una larga espera, mil *previews* y millones gastados en la recreativa, llegó *Crazy Taxi* para Dreamcast. Inicias el juego y no tardas mucho en darte cuenta de que todas las dudas que podías haber tenido sobre esta conversión eran ridículas. La jugabilidad es enorme y la durabilidad está asegurada gracias a un nuevo mapa y a los geniales retos de Crazy Box. La verdad es que ahora ya tenemos, al menos, dos razones para estar orgullosos de nuestra Dreamcast: *Soul Calibur* y, claro, *Crazy Taxi*.

SONIC ADVENTURE

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: opción 60 Hz.
- **A Favor:** Gráficos fabulosos, seis juegos en uno, durabilidad y variedad.
- **En Contra:** Problemillas con la cámara; sensación de espectador en los primeros niveles.

La mayor virtud de *Sonic Adventure* es que son seis juegos en uno. Al principio sólo está disponible Sonic, pero a medida que avances en el juego con él, te encontrarás con los otros cinco personajes, que pasarán a estar accesibles en el menú principal. Lo que queda es pura exploración. Se mantiene el aspecto general de los escenarios, pero la distribución de los elementos y los objetivos se transforman completamente.





SOUL REAVER

DC-M 9/10

- Distribuidor: Proein
- Desarrollador: Crystal Dinamics
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: VM
- **A Favor:** Gráficos magníficos, muy buen diseño de niveles, inmortalidad, no hay tiempos de carga.
- **En Contra:** Se come la VM.

La secuela del juego para PSX *Omen:Legacy of Kain* le saca unos trescientos pueblos de ventaja al original gracias a uno de los guiones más completos y creíbles que hemos visto en mucho tiempo. En el papel de Raziel, un vampiro atormentado y poderoso, debes recorrer dos áreas de juego inmensas o dominios, el dominio Físico y el dominio Espectral, cada uno con su propia lógica y sus reglas de juego.

POWER STONE

DC-M 9/10

- Distribuidor: Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: VM
- **A Favor:** Extremadamente original. Fácil de jugar y muy bonito.
- **En Contra:** Demasiado fácil de completar.

Durante los primeros meses de vida de DC ha sido un éxito de ventas, así como un favorito de gran parte de la crítica. *Power Stone* es un juego de pelea en 3D. Con escenarios extraños y personajes curiosos. Falto de longevidad en el modo para un jugador, pero adictivo en familia. Éste es uno de aquellos juegos que son muy fáciles de empezar a jugar, pero dificilísimos de llegar a dominar por completo.



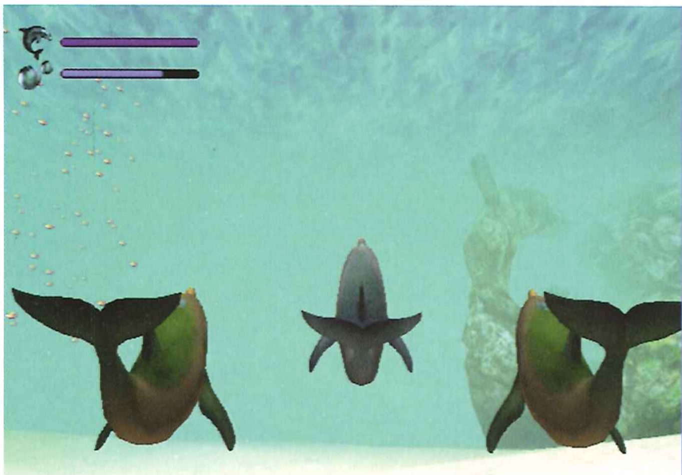


FUR FIGHTERS

DC-M 9/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Bizarre
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 MHz
- **A Favor:** Espléndida combinación de disparos, plataformas y puzzles.
- **En Contra:** Diabólicamente difícil para ser un "juego de peluches".

Sí, es verdad que lo protagonizan unos entrañables guerreros de peluche, pero te juramos por el primer GD de *Shenmue* que *Fur Fighters* es el mejor juego de aventuras de la Dreamcast, a pesar de no tener la atmósfera descarnada y adulta de *Shadowman* y *Soul Reaver*. Una explosiva combinación de violencia y plataformas que recuerda a los mejores juegos de Rare.



DC-M 9/10

ECCO THE DOLPHIN

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Appaloosa
- Precio: 8.990 pesetas
- Jugadores: 1
- Extras: Vibration
- **A Favor:**
Sin duda, estamos ante los mejores gráficos que has visto.
- **En Contra:**
Quizá encuentres que le falta algo de acción.

Extraño título en el que no hay tiros, ni pelotas, ni patadas, ni escotes. Como si de una campaña de Greenpeace se tratase, has de salvar al mundo de sus problemas medioambientales. Tras esta trama se encuentra un juego espectacular, entretenidísimo y muy curioso. Aunque parece sencillo, tiene puzzles dificilísimos.

MAKEN X

DC-M 8/10

Una versión futurista de *Excalibur* en la cual la verdadera protagonista es una espada inteligentísima. El juego sorprende por su alto grado de interactividad. Tanta que puedes decidir a cada momento el bando en el que quieres estar y acabar el juego de siete formas diferentes. Un manejo muy cómodo hace que el juego te absorba enseguida y la velocidad a la que se mueve te mantendrá tenso en todo momento.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Atlus R&D1
- Precio: 8.990 pesetas
- Jugadores: 1
- Extras: 60Hz
- **A Favor:**
La posibilidad de escoger en todo momento cómo evolucionará el juego.
- **En Contra:**
Las escenas de vídeo son la peor parte del juego.





DC-M 8/10

TOMB RAIDER IV

- Distribuidor: Proein
- Desarrollador: Core Design
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:**
Sistema de juego clásico y fiable. Buena ambientación y diseño de niveles.
- **En Contra:**
Control poco fiable y gráficos mejorables.

La arqueóloga más famosa del mundo virtual no podía permanecer alejada de la Dreamcast. Una consola se hace mayor de edad cuando es capaz de ofrecer lo mejor, y no dudes de que el rostro más popular de la historia de los videojuegos forma parte de «lo mejor».

READY 2 RUMBLE

DC-M 8/10

Está siendo un verdadero éxito en todo el mundo, y no es para menos. El primer juego de boxeo para Dreamcast es, también, el primer juego de boxeo realmente bueno de la historia. Su sistema de control no tiene precedentes. Los personajes más simpáticos y variados que puedas imaginar, un presentador real, unos gráficos fabulosos... Este juego es una joya, aunque no te guste el boxeo.

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Midway
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Opción 60 Hz
- **A Favor:**
Buenos gráficos, cantidad y calidad de luchadores, un presentador de lujo, ritmo y un control excelente.
- **En Contra:**
Ganar a la CPU puede resultar demasiado difícil.

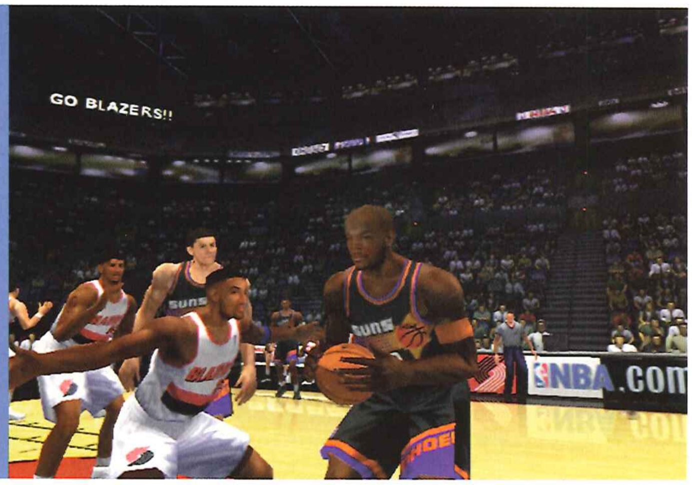


NBA 2K

DC-M 8/10

El mejor simulador de baloncesto de todos los tiempos. Así de claro. El cuidado con que se ha captado y reproducido ese gran espectáculo que es la NBA no tiene rival. Excelente modo de simulación pura y dura y buenos complementos.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Visual Concepts
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 MHz
- **A Favor:** Altísimo nivel gráfico. Extraordinarios modos Arcade y Simulación.
- **En Contra:** Muy orientado al juego de ataque y algo falto de atmósfera.





4 WHEEL THUNDER

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Kalisto
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Intensa experiencia de conducción con diseño de escenarios muy variado.
- **En Contra:** Bastante difícil y sólo para dos jugadores.

Conducción de vértigo para los que se aburren en circuitos de diseño cuadriculado y prefieren elegir su propio camino y superar obstáculos. Grandes ruedas, variedad y... dificultad.

V-RALLY 2

DC-M 8/10

Gráficos detallados, alta resolución, control muy arcade y enorme sistema de juego... Esas eran las virtudes del primer *V-Rally*, el de PlayStation. Y este *V-Rally 2* para DC las conserva y multiplica por cien, o más bien por 128. Una afortunada síntesis de lo mejor de los *V-Rally* anteriores a la que además se han añadido maravillas nuevas e inéditas.

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Eden
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: Rumble pack, volante, VM
- **A Favor:** Raápido y furioso, con un montón de modos a elegir.
- **En Contra:** No es tan realista como los mejores simuladores de la actualidad.





SWWS EURO 2000 EDITION

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sillicon Dreams
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: ????
- Extras: 60 MHz
- **A Favor:** Simulación precisa a la velocidad adecuada.
- **En Contra:** Sigue siendo casi imposible meter un gol de chilena.

El SWWS que se editó a principios de año ya era el juego de futbol más completo y realista de la Dreamcast, pero tenía un pequeño defecto que Sillicon Dreams ha subsanado en esta versión Eurocopa: era demasiado lento. Así que esta nueva edición no ofrece sólo los habituales retoques gráficos. También aporta una mejora esencial en la jugabilidad.

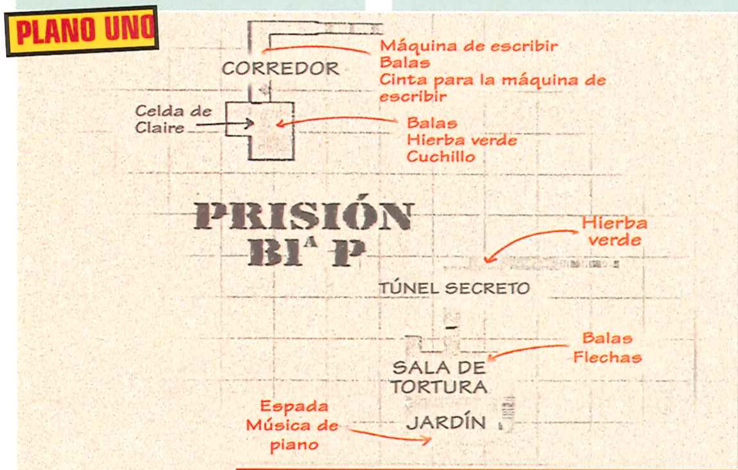
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA PASO A PASO

PRIMERA PARTE

Bienvenido al juego de tus sueños, o tal vez de tus pesadillas. Nos hemos sentado ante la pantalla, lo hemos hecho y probado todo y, ahora, queremos que sigas nuestros pasos. Primer consejo: estudia atentamente los planos. Te guían por los lugares donde hallarás los ítems más importantes (los ítems que encuentra Claire están marcados en rojo y los de Chris en azul).

El número que encabeza las descripciones de las salas te indica cuál es el plano que debes consultar (no siempre en el mismo orden, a causa de la estructura del juego). A continuación, te indicamos qué monstruos se esconden en cada habitación. Ahora sólo tienes que levantar barricadas frente a las puertas, hacer acopio de munición y disponerte a entrar en el mundo del terror y la supervivencia.

PLANO UNO



(P1) La zona inicial en la que Claire es liberada de la prisión.

P1 LA CELDA DE CLAIRE

Ítems: Hierba verde, balas de pistola, cuchillo

Controlas a Claire. Dispón el mechero para que te alumbre en las sombras. Te encontrarás a Rodrigo, quien te permitirá escapar. Recoge la Hierba, las Balas (suelo) y el Cuchillo (escritorio).

P1 PASILLO

Ítems: Balas de pistola, cintas de tinta

Especial interés: Máquina de escribir

Hazte con las cintas de tinta y las balas de pistola. Guarda el juego a modo de precaución y sube por las escaleras. Arriba te aguardan nuevas emociones.

P2 CEMENTERIO

Monstruos: Zombis

Especial interés: Maleta

Toma nota, para futuras referencias, de la maleta que cae en un momento de la escena de vídeo. Los zombis inician el ataque y tienes que esquivarlos, o bien eliminarlos con el cuchillo (no pierdas tiempo ni munición). Para salir, corre hasta la puerta del extremo opuesto.

P2 PATIO

Ítems: Balas de pistola

Escena de vídeo. Encuentras a Steve Burnside. La pistola viene a tus manos de manera automática. Encontrarás las balas en el cadáver. Sólo puedes salir por una de las dos puertas, pero toma nota de la que está cerrada. Puedes abrirla con el medallón.

P2 INTERIOR DE LA PRISIÓN

Ítems: Hierba verde

Camina sobre el piso de madera, agarra la hierba verde y entra por la puerta contigua.

P2 COMEDOR

Ítems: Balas de pistola, hierba verde

Monstruos: Tres zombis

Especial interés: Plano de la prisión

Mata a los zombis. Localiza la hierba, las balas y el plano. Entra por la puerta que encontrarás a la derecha del lugar por donde has entrado.

P2 DORMITORIO

Ítems: Balas de pistola, pistola automática dual

Monstruos: Zombis

Escena de vídeo. Los zombis te atacan. Uno de ellos suelta las dos pistolas automáticas. Recógelas, junto con las balas, en la ducha. Vuelve sobre tus pasos, dale la vuelta al edificio y sal por la puerta más alejada.

P2 EXTERIOR DEL LABORATORIO

Monstruos: Tres Zombis

Especial interés: Puerta del garaje

Acaba con los zombis no enjaulados. El garaje no se abre todavía. Entra en el laboratorio.

P2 LABORATORIO

Ítems: Spray de primeros auxilios, granadas llameantes, granadas de ácido

Especial interés: Reproductor en 3D

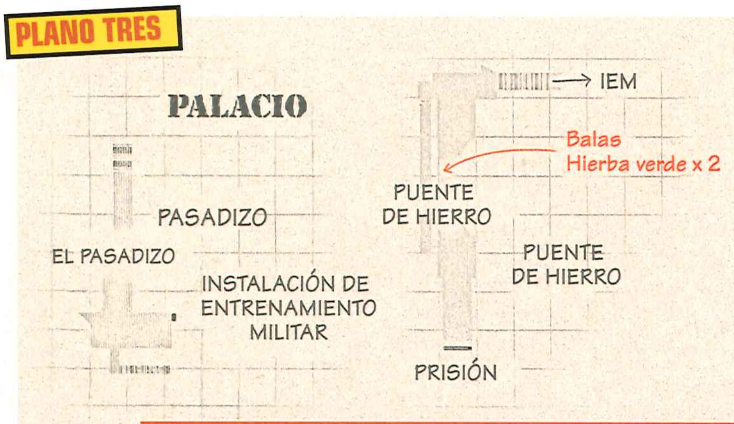
Pasa por el detector de metales y deposita los objetos de metal en una caja de seguridad. Entra por el corredor. Recoge las granadas y el spray de primeros auxilios. Colócalos en la caja de seguridad que se encuentra en el extremo opuesto. Toma nota del reproductor en 3D, capaz de crear una réplica de cualquier objeto. Sal por la puerta que se encuentra cerca del segundo detector de metales.

P2 SALA DE COMUNICACIONES

Ítems: Medallón

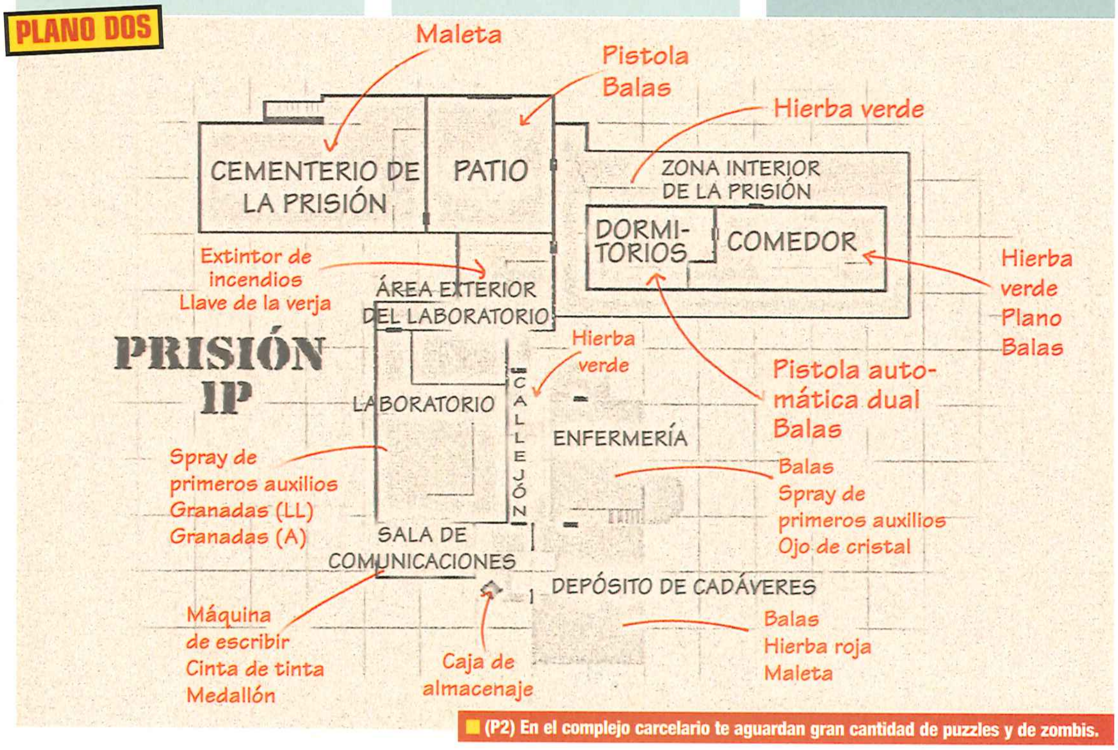
Especial interés: Interruptor

PLANO TRES

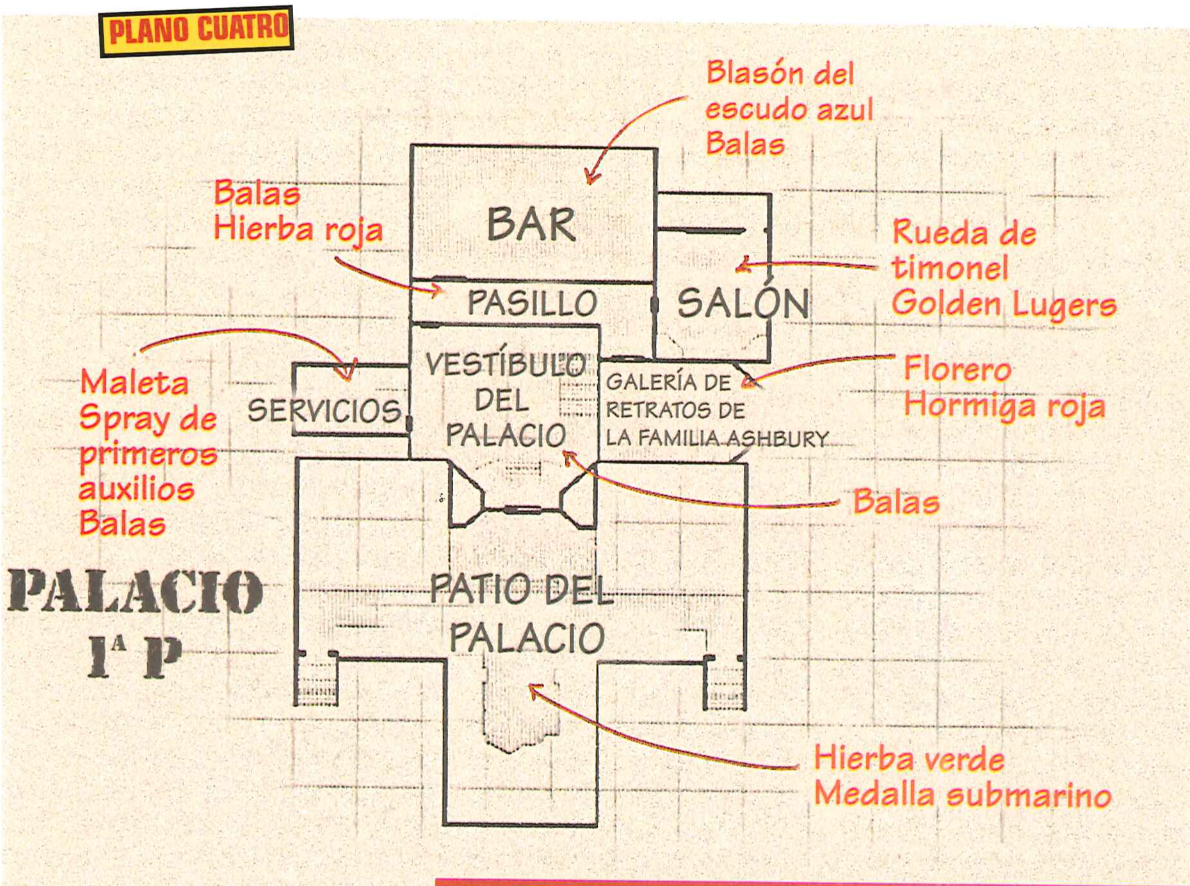


(P3) Tras escapar de la prisión, el puente de hierro te lleva a otras zonas.

PLANO DOS



(P2) En el complejo carcelario te aguardan gran cantidad de puzzles y de zombis.



(P4) En el palacio encuentras por primera vez a Alfred Ashford, uno de los principales villanos.

Escena de vídeo. Recoge el medallón que se encuentra sobre el escritorio. Pulsa el interruptor de la pared, para activar la puerta del garaje. Abandona el área del laboratorio, pero antes deja el medallón dentro del reproductor 3D (como se trata de un objeto de metal, el detector no lo dejará pasar).

P2 EXTERIOR DEL LABORATORIO

Ítems: Extintor de incendios, llave de la verja
Monstruos: Cinco zombis
Especial interés: Guillotina, puerta cerrada
Los zombis atacan. Encontrarás un bidón de petróleo en el garaje. Utilízalo. Recoge el extintor de incendios del garaje y entra en la jaula. Busca la llave de la verja en la guillotina. Toma nota de la puerta cerrada, que sólo puede abrirse con un ítem en forma de escudo. Ve hasta el cementerio y apaga el fuego que te separa de la maleta. Los perros te atacarán en el área interior de la prisión. Abre la verja con la llave correspondiente.

P2 CEMENTERIO

Ítems: Maleta
Monstruos: Cinco zombis
Mata a los zombis y extingue el incendio. Recoge la maleta y examínala en el inventario. Contiene un TG-01 (un trozo de plástico). Regresa al laboratorio.

P2 LABORATORIO

Ítems: Medallón de plástico
Monstruos: Tres zombis
Introduce el TG-01 en el reproductor 3D para crear una réplica en plástico del medallón. Entrarán tres zombis. Como no tienes armas, esquívalos. Cuando te marches, recoge los ítems de la caja de seguridad. Importante: llévate el extintor vacío. Si no puedes llevártelo, al menos recuerda dónde lo dejaste. Regresa al patio de la prisión.

P2 PATIO DE LA PRISIÓN

Monstruos: Tres zombis
Esquiva o mata a los zombis -como gustes- y abre las puertas principales con el medallón de plástico.

P3 PUENTE DE HIERRO

Ítems: Balas de pistola, dos hierbas verdes
Acércate al Jeep por la pasarela de la izquierda. Una vez llegues al otro extremo del puente, recoge las balas que se hallan sobre el asiento de copiloto del Jeep y las hierbas que encontrarás al otro extremo del puente. Un incendio te impide el paso. Apágalo poniendo encima una caja. Trepa sobre la caja y sube por las escaleras.



P3 EL PASILLO

Monstruos: Tres zombis
Mata a los zombis. Desde aquí puedes seguir dos caminos distintos: todo recto hasta el palacio, o bien a la derecha, hasta la instalación de entrenamiento militar. Nosotros empezamos por el palacio.

P4 PATIO DEL PALACIO

Ítems: Medalla submarino, hierba verde
Monstruos: Tres perros
Mata a los perros. Descubrirás una verde y reluciente medalla submarino en el suelo. Sube corriendo al piso de arriba y recoge la hierba. Vuelve a bajar y sal por la puerta que se encuentra en el extremo opuesto de aquella por la que entraste. Baja por las escaleras.

P6 EMBARCADERO

Ítems: Balas de pistola, flechas
Especial interés: Plano, panel de control
Recoge las flechas del bidón y el plano y las balas de pistola que se encuentran en la pequeña habitación, bajo las escaleras. Toma nota del panel de control. Necesitarás una rueda de timonel para activarlo. Vuelve corriendo hasta el patio de palacio y entra por las puertas principales.

P4 VESTÍBULO DE PALACIO

Ítems: Balas de pistola
Especial interés: Computadora de acceso
En el escritorio, un ordenador te pregunta un código que desconoces. Recoge balas, sube corriendo por las escaleras de la derecha y entra por la única puerta a la que se puede acceder desde el rellano.

P5 DESPACHO

Ítems: Balas de pistola, cintas de tinta, hierba verde, tarjeta identificadora de Umbrella
Especial interés: Máquina de escribir, caja de almacenaje, puerta cerrada
Guarda en la caja de almacenaje todo lo que no vayas a necesitar en un futuro inmediato. Aparta una pequeña mesa que se encuentra cerca de la puerta cerrada. Debajo encontrarás la tarjeta identificadora de Umbrella. Dale la vuelta para consultar la contraseña: NTC0394. Toma nota de la puerta cerrada sin cerradura y de la placa de oro que se encuentra sobre la puerta, con dos aberturas aptas para pistolas. Sal del despacho y baja corriendo por las escaleras. Entra por la puerta que verás a la derecha de la entrada principal.

P4 SERVICIOS

Ítems: Balas de pistola, spray de primeros auxilios, maleta
Monstruos: Tres murciélagos
Apunta hacia arriba para abatir al primer murciélago. Busca el spray (lavamanos), las balas (portezuelas) y la maleta. Como está cerrada, puedes dejarla en la caja de almacenaje.

P4 VESTÍBULO

Teclea 'NTC0394' en el ordenador. Se abrirá la puerta doble.

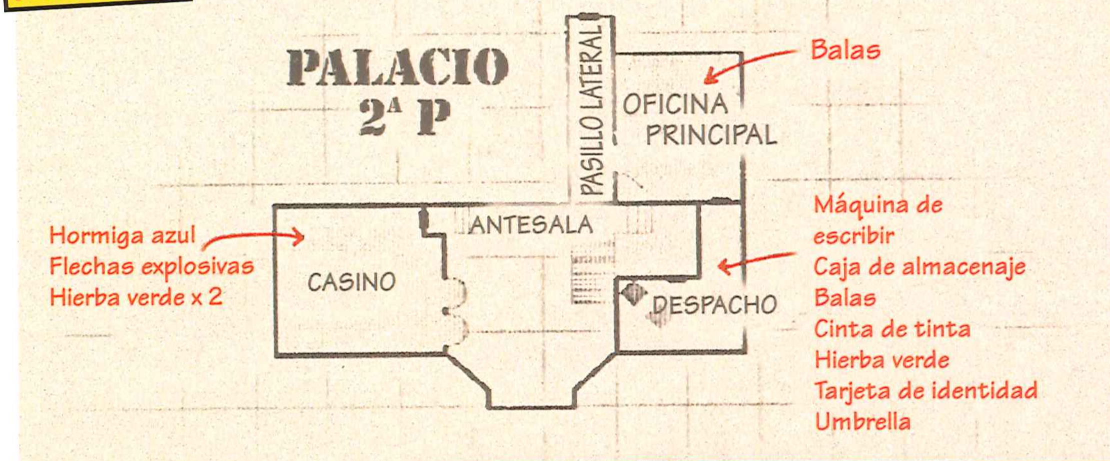
P4 PASILLO

Ítems: Balas de pistola, hierba roja
Monstruos: Tres zombis
Mata a los zombis y corre hasta el otro extremo del pasillo. Sal por la puerta.

P4 SALÓN

Ítems: Balas de pistola, rueda de timonel
Especial interés: Dos Golden Lugers
Recoge las balas e inspecciona la vitrina donde centellea la luz azul. Descubrirás una cámara secreta. Recoge la rueda de timonel que encontrarás dentro y toma nota de las dos Golden Lugers de la pared (no las recojas si no quieres que toda la sala se transforme en un horno). Regresa al vestíbulo, donde oirás cómo Steve grita en petición de auxilio. El muy idiota ha recogido las armas de oro y ha quedado encerrado. Para rescatarlo, tienes que resolver un puzzle, cuya

PLANO CINCO



(P5) Puedes tomarte un respiro en la oficina. La caja de almacenaje es muy práctica.

solución es: Botón C y luego Botón E. Steve escapa con las Lugers, pero no te las dará hasta que no le entregues algo a cambio. Sal del palacio y regresa corriendo al embarcadero. Emplea la rueda de timonel en el panel de controles para que aparezca un submarino.

P6 SUBMARINO

Ítems: Riñonera

Este submarino funciona más bien como un ascensor: sólo se desplaza verticalmente. Recoge la riñonera (que te permite cargar con dos ítems de más) y pulsa el interruptor del panel de controles para sumergirte. Sal del submarino y entra en el pasadizo submarino. Sal por la puerta más alejada.

P6 DESPACHO DEL AEROPUERTO

Ítems: Balas de pistola, cintas de tinta

Monstruos: Tres zombis

Mata a lo zombis. Recoge las balas y las cintas. Encontrarás dos puertas: una de ellas cerca del acuario y otra tras la mesa del recepcionista. Sal por la puerta que se encuentra detrás de la mesa, cruza el puente y sal por la puerta del otro extremo.

P7 ALMACÉN

Ítems: Tarjeta de identidad, flechas

Monstruos: Cinco zombis

El botón de la pared permite elevar el ascensor principal, bloqueado ahora por una caja. Sube con el ascensor pequeño hasta la sala de control. Desde allí puedes retirar la mencionada caja con una grúa. Vuelve a bajar y pulsa el botón. Subirá un montacargas con cinco zombis. Mátalos y recoge las flechas y la tarjeta identificadora del montacargas. Entonces, vuelve sobre tus pasos hasta llegar al palacio y atraviesa la instalación de entrenamiento militar.

P7 PATIO DE LA INSTALACIÓN DE ENTRENAMIENTO MILITAR (IEM)

Ítems: Flechas

Monstruos: Gusano gigante

El esfuerzo de matar al gusano gigante no merece la pena. Es mejor que lo esquives, recojas las flechas y salgas por la puerta doble de la izquierda.

P7 PASILLO PRINCIPAL DE LA IEM

Ítems: Hierba roja

Recoge la hierba y sube corriendo por las escaleras. Entra por la puerta, gira a la derecha y sigue adelante por el pasillo. Saldrás al Laboratorio Exterior.

P8 EXTERIOR DEL LABORATORIO

Ítems: Ballesta

Apenas puedes hacer nada aquí, salvo recoger la ballesta, inspeccionar la puerta cerrada y contemplar una sangrienta escena de vídeo. Bajarás corriendo por las escaleras durante la FMV. Encontrarás el pasillo sellado y tendrás que entrar por la puerta opuesta.

P7 VESTUARIO

Ítems: Tres flechas

Monstruos: Cuatro zombis

Mata a los zombis y busca flechas por las taquillas. Encontrarás varias en el cadáver, cerca de la puerta opuesta. Recógelas y sal por la puerta.

P7 BAÑOS

Ítems: Llave de la caja fuerte

Monstruos: Dos zombis

Especial interés: Válvula

Mata a los dos zombis y salta al agua. Haz girar la válvula para cortar el agua y dejar al descubierto la llave de la caja fuerte. Tomalá y regresa por el pasillo principal. Entra por la única puerta que aún no has probado.

P7 SALA DE REUNIONES

Ítems: Flechas explosivas

Especial interés: Plano, fotocopiadora

Monstruos: Tres zombis

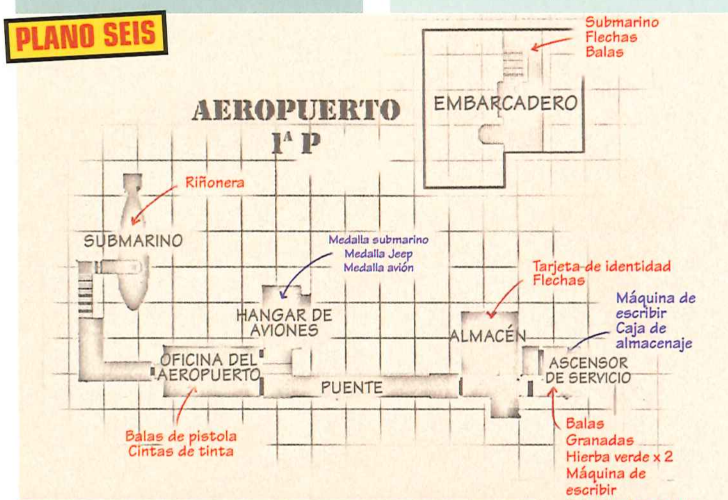
Copia el plano de la IEM en la fotocopiadora. Abre la caja fuerte de la habitación posterior con la llave que encontraste en los baños. Hazte con las flechas explosivas. Retrocede hasta el pasillo y emplea la tarjeta de identidad que hallaste en el aeropuerto en la puerta de seguridad cercana a la puerta que da al vestuario. Entra.

P7 PATIO INTERIOR

Monstruos: Alfred

Esquiva los disparos de Alfred y sube corriendo por las escaleras. Se irá en cuanto empieces a subir.

PLANO SEIS



(P6) Al descender con el submarino, descubres el aeropuerto.

UN ARMA PARA CADA... PARA CASI CADA MOMENTO



CUCHILLO DE COMBATE

Sólo es útil contra zombis aislados. Aun así, tiene mayor efectividad que en juegos anteriores de *RE*. Puedes acuchillar repetidamente a los zombis, aun cuando hayan caído. Aprende enseguida los trucos del cuchillo y luego podrás ahorrar munición.



LANZAGRANADAS

Arma versátil, pero limitada por la escasez de munición. Dispones de muchas granadas para los disparos de corto alcance, pero las cargas de ácido y llama (muy efectivas a larga distancia) no abundan.



PISTOLA

Lenta y de escasa potencia, sirve sobre todo para destruir a los zombis a distancias medias y largas. Claire dispone de 15 balas por cargador (20 si consigue la actualización) y Chris 18. Ambos personajes disparan balas de 9 mm. parabellum.



BALLESTA

Arroja flechas a gran velocidad, pero causa pocos daños. Necesitas unos 15 proyectiles para acabar con un solo zombi (a media o larga distancia). Su única cualidad es la gran abundancia de flechas, que se encuentran con mucha frecuencia. Dosifica su uso.



ESCOPETA

Muy potente en distancias cortas, casi inútil en el resto. En *Code Veronica* se han reducido sus efectos. No parte por la mitad a los zombis, a veces ni siquiera los mata a corta distancia, a menos que apuntes a la cabeza.



MAGNUM

¿No te sientes afortunado? Sin duda alguna, se trata de la mejor arma del juego. Acaba con cualquiera de las criaturas (salvo los jefes) con un solo disparo. Sin embargo, su efectividad se ve limitada por la escasez de munición.



PISTOLA AUTOMÁTICA DUAL

Dos pistolas por el precio de una. ¡A que parece una buena opción! Sin embargo, ocupan dos casillas en el inventario, por lo que es dudoso que les saques provecho. En vez de gastar unidades de munición, se sirve de un porcentaje. No puede recargarse.



UZI DUAL

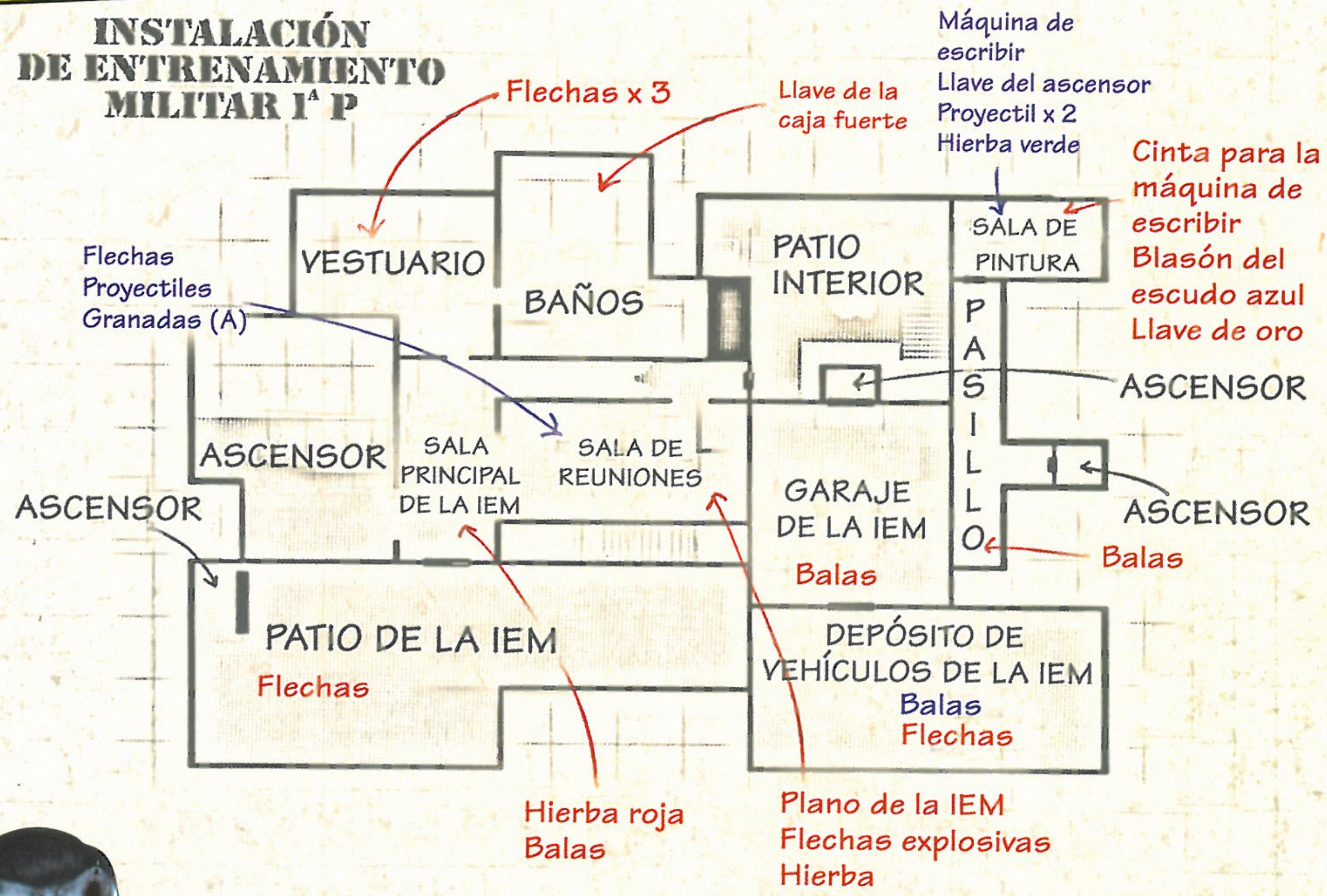
Se parece a la automática en que sólo tienes que tirar del gatillo y ametrallar. La Uzi destruye a los enemigos en cuestión de momentos, pero el indicador de munición cae con igual rapidez.



RIFLE AK-47

Igual que la automática y la Uzi, emplea un porcentaje para indicar la munición, y también ocupa dos casillas en el inventario. Es muy efectiva contra cualquier enemigo a distancias medias y largas, salvo contra los jefes más duros. ¡Esos bellacos!

PLANO SIETE



■ (P7) Alfred reaparece en esta sección y trata de matarte con el rifle.



BUENA MEDICINA

La Medicina Homeostática de la Sala de Reposo (P8) es para Rodrigo, el caballero que te deja salir de la celda. Aún se encuentra en el área de prisión, así que, cuando tengas tiempo, llévale las píldoras. Entonces te cambiará el mechero por un repertorio de ganzúas con las que puedes abrir las diversas maletas que encuentres. Una misión secundaria que te permite el acceso a gran cantidad de munición.

Síguelo por la puerta azul abierta. (Observa el compartimento azul cerrado en la verja. Necesitarás un blasón para el escudo.)

P8 PASILLO

Ítems: Balas de pistola

Recoge las balas y entra por la puerta de metal azul.

P8 SALA DE DESCANSO

Ítems: Píldoras homeostáticas, dos hierbas verdes, cintas de tinta

Especial interés: máquina de escribir, caja de almacenaje

Recoge las píldoras y déjalas en la caja de almacenaje. Guarda el juego.

Sal de la Sala de Descanso y entra por la puerta adyacente a las máquinas de venta. Alfred te bloquea todas las salidas con un torvo saludo. Sigue por la puerta.

P8 SALA DE ALMACENAJE

Ítems: Uzi dual (sin munición)

Monstruos: Bander

Tan pronto como recojas la Uzi, te atacará un Bander. Tienes que abatirlo. Sal por la puerta al final de las escaleras. Tras una escena de vídeo, Steve te entrega las Golden Lugers a cambio de la Uzi. Por un breve lapso de tiempo, controlarás a Steve.

P9 SÓTANO

Monstruos: Tres zombis

Mata a los zombis y sal por la puerta de metal rojo.

P9 SALA DE CALDERAS

Monstruos: Tres zombis

Cuando todos los zombis estén definitivamente muertos, sube por las escaleras que encontrarás en el otro extremo del pasillo.

P9 ENTRADA DEL ALCANTARILLADO

Corre hasta el otro extremo. Verás una escena de vídeo y recobrarás el control sobre Claire. Sube con el ascensor hasta un pasillo y cruza otra puerta para llegar al garaje.

P7 GARAJE

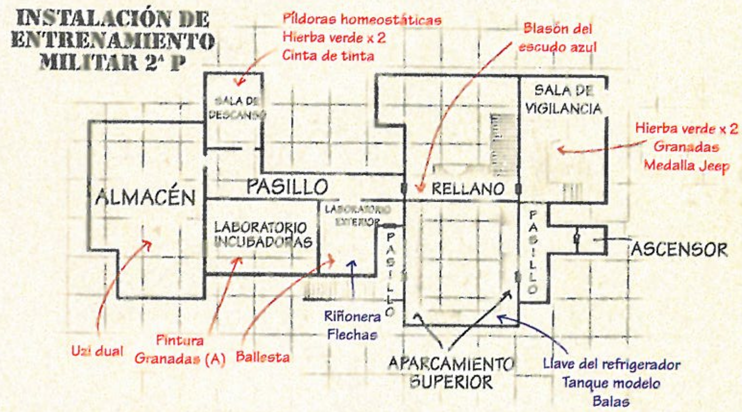
Ítems: Balas de pistola

Tras contemplar la escena de vídeo, recoge algunas balas ocultas sobre una caja. Sal del garaje por la puerta que se encuentra al lado del Jeep.

P7 PASILLO

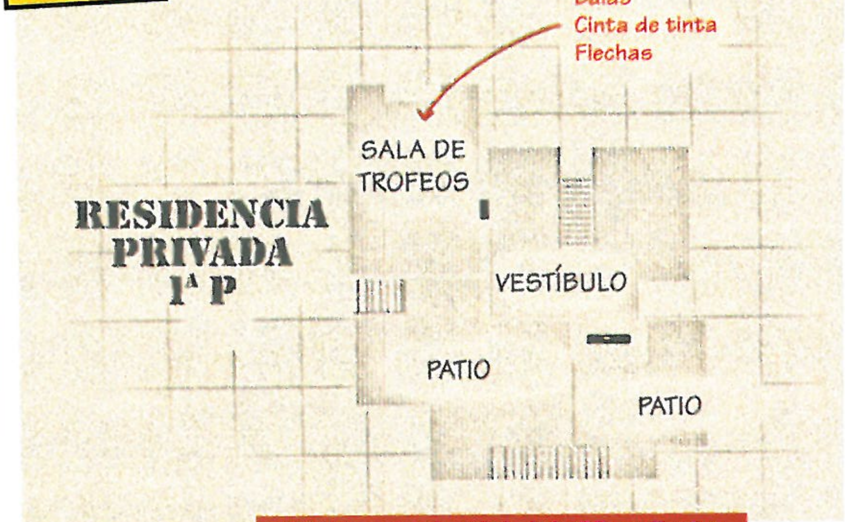
Ítems: Balas de pistola

PLANO OCHO



■ (P8) Ten cuidado con el monstruo flexible Bander que merodea por esta zona.

PLANO DIEZ



(P10) Una zona abarrotada de fastidiosos Banders.

Monstruos: Dos zombis
Recoge munición y mata a los zombis. Corre hasta el otro extremo del pasillo y sal por la puerta.

P7 SALA DE PINTURA

Ítems: Blasón del escudo azul
Especial interés: Máquina de escribir
Recoge el blasón que encontrarás en la pared y regresa corriendo al garaje. Saldrás de él por la gran puerta doble.

P7 DEPÓSITO DE VEHÍCULOS

Ítems: Flechas
Monstruos: Dos perros
Especial interés: Tanque
Mata a los perros y recoge las flechas. Abre la puerta que se encuentra frente al tanque. Así podrás regresar al patio de la IEM. Corre hasta el palacio y sube por las escaleras hasta el despacho. Busca la caja de almacenaje y abre la puerta cerrada con las Golden Lugers.

P5 OFICINA PRINCIPAL

Ítems: Balas de pistola
Monstruos: Bander
Especial interés: Reloj, ordenador
Tienes que recoger las balas y acceder al ordenador. Introduce '1971' para abrir una puerta secreta. Te atacará un Bander. Mátalo y entra por la puerta secreta. Atraviesa el puente de madera y sube por las escaleras.

P10 PATIO DE LA RESIDENCIA PRIVADA

Ítems: Hierba roja
Monstruos: Dos Banders
Mata al Bander y sube corriendo por las escaleras. Recoge la hierba y entra corriendo.

P10 VESTÍBULO

Monstruos: Cuatro murciélagos
Mata a los murciélagos y entra corriendo por la puerta a la derecha del piso principal.

P10 SALA DE TROFEOS

Ítems: Balas de pistola, cintas de tinta, flechas
Monstruos: Bander
Mata al Bander y recoge las balas. Si aún tienes el mechero, empléalo en la chimenea. La luz te permitirá ver dónde se encuentran las flechas. Si no tienes mechero, bastará con que busques las flechas en el manto y las cintas de tinta en los rincones de la habitación. Regresa al vestíbulo.

P10 VESTÍBULO

Ítems: Balas de pistola, spray de primeros auxilios
Sube corriendo por las escaleras. El spray y las balas te aguardan sobre una pequeña mesa en el rellano. Sal por la puerta, al extremo superior de la escalera.

P11 PASILLO DEL PISO SUPERIOR

Ítems: Balas de pistola, hierba verde
Escena de vídeo. Recoge munición y hierba. Corre por el pasillo que encontrarás a la izquierda del lugar por donde entraste. Llegarás al dormitorio de Alexia.

P11 DORMITORIO DE ALEXIA

Ítems: Llave de la habitación del palacio
Especial interés: Escalera de mano, caja de música
Al cerrar la caja de música encontrarás una llave sobre el lecho de Alexia. Recoge la llave de la habitación del palacio. Entonces, el dosel de la cama descenderá y quedará al descubierto una escalera de mano (aún no puedes subir por ella). Regresa corriendo al vestíbulo principal del palacio. Una vez en dicho vestíbulo, abre la puerta cerrada y entra.

P5 CASINO

Ítems: Balas de pistola, dos hierbas verdes, flechas explosivas
Recoge los ítems y sal afuera. Baja corriendo por la escalera y entra por la puerta que verás tras el escritorio con el ordenador. Entra por el pasillo y abre la puerta del extremo opuesto con la llave.

P4 BAR

Ítems: Balas de pistola, escudo de oro
Monstruos: Dos Banders
Mata a los Banders y recoge las balas. Recoge también el Escudo de Oro que hallarás en el suelo, detrás de la barra. Regresa corriendo al laboratorio exterior del área de la prisión (donde se encuentra la guillotina, en el área cerrada por una reja). Abre la puerta con el escudo y entra.

P2 CALLEJÓN

Ítems: Hierba verde
Monstruos: Dos zombis
Mata a los zombis y recoge la munición. Aparta la caja y entra por la puerta. Éste es el camino alternativo hasta la sala de comunicaciones que antes se hallaba bloqueado. Recoge las granadas y el spray de primeros auxilios que dejaste antes. Corre al callejón.

P2 ENFERMERÍA

Ítems: Balas de pistola, spray de primeros auxilios
Recoge las balas de pistola y el spray de primeros auxilios y sal por la puerta que se encuentra al otro extremo de la sala.

P2 DEPÓSITO DE CADÁVERES

Ítems: Balas de pistola, hierba roja, maleta (actualización de la pistola)
Monstruos: Cuatro zombis
Mata a los zombis, recoge las balas, la hierba y la maleta y regresa corriendo a la enfermería.

P2 ENFERMERÍA

Ítems: Ojo de cristal
Monstruos: Dos zombis
Escena de vídeo. Ataque zombi (¡el que lleva abrigo es muy rápido!). Busca el ojo de cristal en una bata del laboratorio del zombi. Corre hacia la reducida área que hallarás frente a la enfermería e inserta el ojo en el maniquí anatómico. Quedará al descubierto un pasadizo secreto.

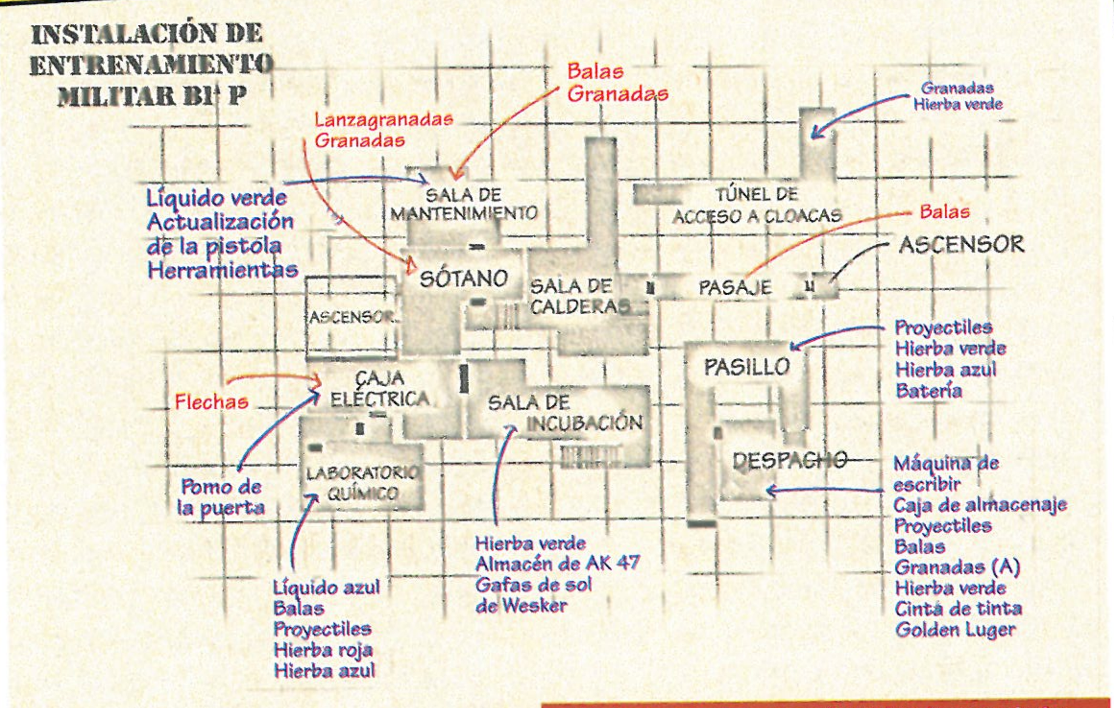
P1 TÚNEL SECRETO

Ítems: Hierba verde
Monstruos: Dos murciélagos
Mata a los murciélagos y recoge la hierba. Ve corriendo por el túnel y sal por la puerta al otro extremo.

P1 CÁMARA DE TORTURA

Ítems: Balas de pistola, flechas
Monstruos: Tres zombis
Mata a los zombis y recoge la munición. Corre al otro extremo de la habitación y baja por las escaleras.

PLANO NUEVE



(P9) Aquí puedes jugar como Steve durante unos minutos.

NO BUSQUES DEMASIADAS FACILIDADES

La Medicina Homeostática de la Sala de Reposo (P8) es para Rodrigo, el caballero que te deja salir de la celda. Aún se encuentra en el área de prisión, así que, cuando tengas tiempo, llévale las píldoras. Entonces te cambiará el mechero por un repertorio de ganzúas con las que puedes abrir las diversas maletas que encuentres. Una misión secundaria que te permite el acceso a gran cantidad de munición.

P1 JARDÍN

Ítems: Espada, partitura del pianista

Quítale la espada a la estatua. La puerta por la que entraste se cierra y un gas empieza a difundirse por todo el jardín. Agarra la manivela de la estatua central y hazla girar en sentido contrario a las agujas del reloj hasta que la emisión de gases se detenga. Entonces, la estatua número uno empieza a dar vueltas. Tienes que devolver la espada a su lugar. Un zombi salta desde la estatua. Mátalo y recoge la partitura enrollada. Regresa corriendo a la sala de recreo del palacio.

P5 CASINO

Ítems: Figurín de hormiga azul

Empieza a tocar el piano con la partitura. Se abrirá un panel en la máquina tragaperras y podrás recoger el figurín de hormiga azul. Regresa corriendo al pasillo superior de la residencia privada, sigue por la derecha y entra por la otra puerta.

P11 EL DORMITORIO DE ALFRED

Coloca la hormiga azul sobre la caja de música de Alfred. Saca el blasón del escudo azul de tu caja de almacenaje y regresa al IEM. Ve al patio interior. Sube por las escaleras y emplea el escudo azul en el panel que encontrarás en el rellano. Entonces aparecerá una tarjeta de identidad. Baja corriendo por la escalera y busca la escalera de mano que lleva hasta el sótano.

P9 SALA DE CALDERAS

De nuevo en la sala de calderas, tienes que utilizar la tarjeta de identidad para abrir y poder bajar. Rodea la caldera y regresa al sótano (donde antes empezaste a controlar a Steve).

P9 SÓTANO

Ítems: Lanzagranadas, granadas

Abre la puerta con la tarjeta de identidad. Recoge el lanzagranadas apoyado en la pared. Recoge las granadas del estante adyacente a la puerta y entra por ésta.

P9 SALA DE MANTENIMIENTO

Ítems: Balas de pistola, granadas de ácido

Monstruos: Tres zombis

Como de costumbre, tienes que acabar con los malignos zombis y recoger las balas. Si tienes la ganzúa, abre el armario donde se encuentran las cargas de ácido. Retrocede hasta el sótano y entra por la puerta adyacente al lugar donde encontraste el lanzagranadas.

P9 CAJA ELÉCTRICA

Ítems: Flechas

Monstruos: Dos Banders

Mata a los Banders y llévate las flechas. Regresa corriendo a las cloacas y sube al segundo piso con el ascensor. Abre la puerta con la tarjeta de identidad y entra.

P8 SALA DE VIGILANCIA

Ítems: Dos hierbas verdes, granadas, medalla Jeep

Monstruos: Dos zombis

Especial interés: Cámara de seguridad, ordenador

Hazte con las granadas y las hierbas (cerca de la consola gigante). Recoge el medallón Jeep y accede a la cámara de vigilancia desde la consola principal. Enfoca el cuadro de la pared. Verás los números "1126" escritos encima. Entonces, corre hasta el pasillo principal de la IEM. Utiliza la tarjeta de acceso para abrir la puerta sellada y entrar en la sala donde habías hallado la ballesta. Accede al panel e introduce el código "1126" para entrar.

P8 LABORATORIO

Ítems: Granadas de ácido, pintura

Monstruos: Cinco albinoides

Recoge las cargas de ácido y la pintura. Un albinoide escapa y el computador de seguridad trata de volver a cerrar el laboratorio. Tienes 30 segundos para bajar corriendo por la escalera hasta el pasillo principal. Ve a la Sala de Pintura (donde encontraste el escudo azul).

P7 SALA DE PINTURA

Ítems: Spray de primeros auxilios, llave de oro

Al poner la pintura en la pared, descubrirás un modelo a escala de la instalación. Hallarás el spray de primeros auxilios en un cajón (vas a necesitar la ganzúa). En el modelo encontrarás una llave de oro. Recógela y corre hasta el palacio.

P4 VESTÍBULO DE PALACIO

Entra por la puerta que se halla detrás del ordenador. Sigue hasta el final del corredor y emplea la llave de oro para abrir la última puerta cerrada.

P4 GALERÍA DE RETRATOS DE LA FAMILIA ASHBURY

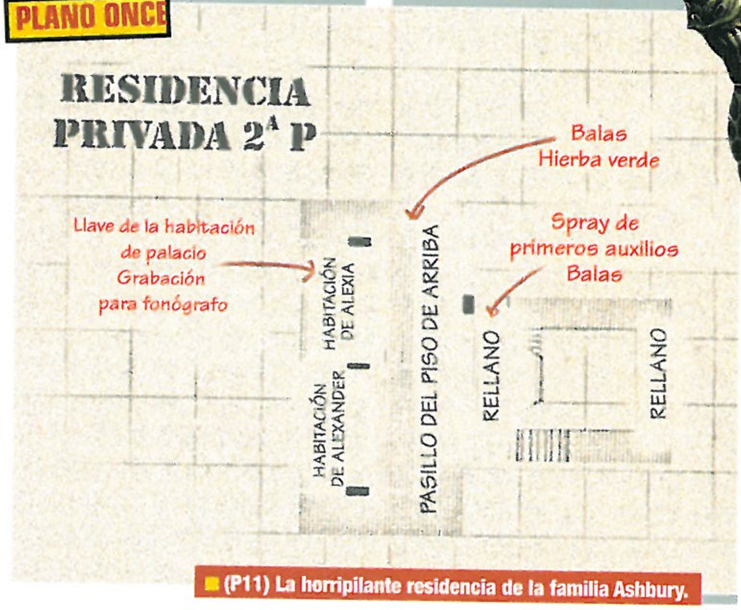
Ítems: Figurín de hormiga roja



El puzzle: Si pulsas los botones de cada una de las pinturas (un total de siete) en el orden apropiado, se abrirá un panel secreto. El primer cuadro se encuentra en una plataforma elevada. Lo llamaremos pintura nº 1 (representa a un joven Alexander). Tomando como punto de referencia la pintura nº 1, recorre la habitación en el sentido de las agujas del reloj y numera el resto de pinturas hasta llegar a la nº 7. Entonces, pulsa los botones en el orden siguiente: 2, 5, 7, 4, 6, 3, 1. Si lo has hecho bien, la pintura nº 1 se apartará y dejará al descubierto un florero. Recoge el florero e inspecciónalo en tu inventario. Hallarás un figurín de hormiga roja en su interior. Recoge el figurín y corre hacia el dormitorio de Alexia, que se encuentra en la residencia privada.

NO TE PIERDAS LA SEGUNDA PARTE DE NUESTRA GUÍA DE *RESIDENT EVIL* EN EL PRÓXIMO NÚMERO.

PLANO ONCE



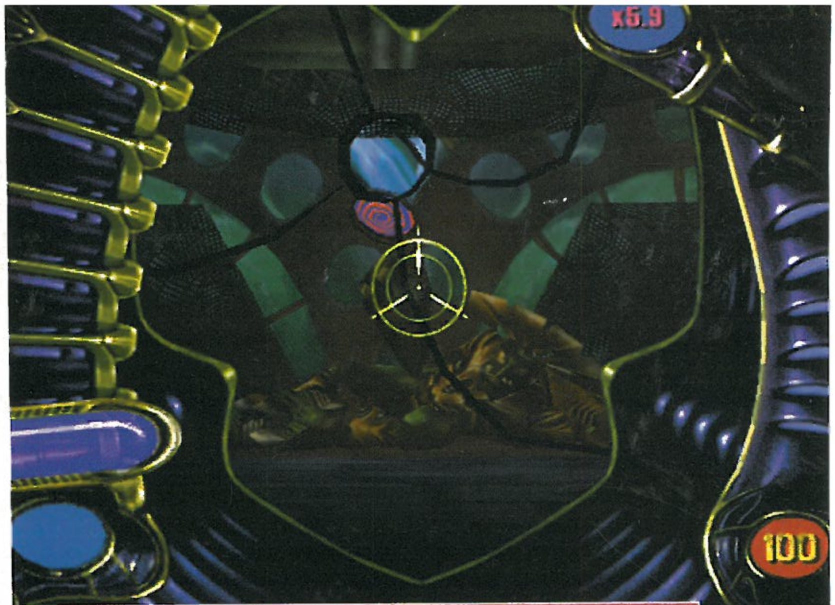
(P11) La horripilante residencia de la familia Ashbury.



PRIMERA PARTE MDK2
GUÍA PARA JUGADORES

En los días que corren, un juego difícil supone un reto casi imposible. Vale, existen títulos como *Sonic Adventure* donde el juego es pan comido, aunque el verdadero reto consista en recoger todos los emblemas, monedas, almas y revistas que encuentres en cada nivel. Pero esta parte del juego es un extra, y no una parte esencial de la aventura. No, los juegos difíciles suponen un reto casi imposible.

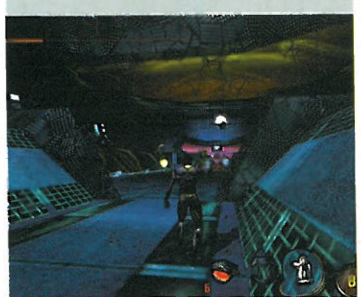
Una muestra es el fabuloso *MDK2*, la secuela de uno de los juegos mejor considerados de los últimos tiempos. Inspirado en la era de los 128 bits, ofrece una dosis de acción frenética y un auténtico reto hasta para los jugadores más avezados, los cuales lo afrontarán con escepticismo... hasta que, en el primer nivel, descubran que sin esta guía no serán capaces de hacer nada de nada.



Al principio pensábamos que era un Chupa Chups , pero ahora no estamos seguros.



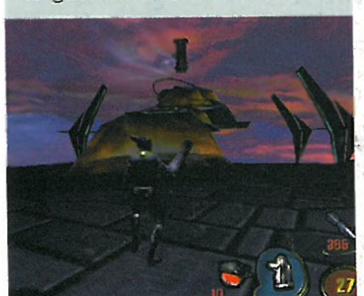
Dos de los superhéroes más raros que nunca hayas visto. Y no te pierdas las gafas.



Un rápido entrenamiento y estás fuera.

NIVEL 1

Una vez hayas aprendido lo básico, dirígete al tanque donde encontrarás a un alien ganduleando y dándose aire con un abanico. Dispárale con una bala de francotirador, para llamar su atención y ataca con X o B para evitar ser disparado mientras lo bombardeas en el pecho. Cuando consigas el Dummy Decoy y lo dejes caer, dispara primero al generador, porque éste produce más aliens. La habitación con el vehículo espacial y los dos guardaespaldas es difícil, pero si te echas hacia atrás puedes disparar como francotirador, y bombardear mientras para limpiar el área. Toma la energía y las granadas y, cuando te encuentres con los aliens grandes y gordos, ponte a cubierto (cerca, arriba a la derecha). Sal afuera, dispara unas cuantas veces y vuelve hacia atrás. Estos aliens son muy duros y sus armas disparan cargas homicidas con más efecto que un chute de Figo. Recoge la Súper Ametralladora, sal del carril y roba la bomba de mortero. Cambia a modo francotirador, apunta alto y deja caer una para que rompa la cúpula que hay sobre la plataforma. Repite la acción para cada plataforma y sube a la cima donde está el jefe.



La Bomba Mortero descalabra las cúpulas.

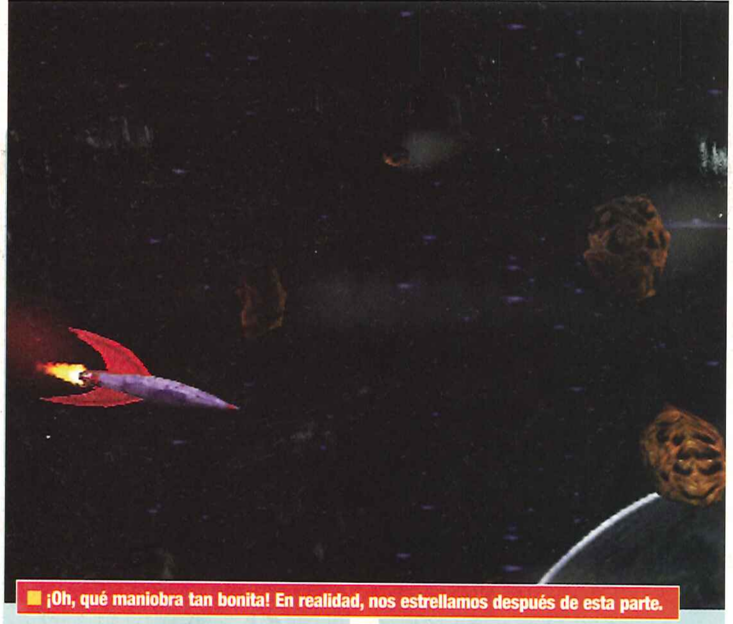


Sólo te quedan siete puntos de vida: ¿preocupadillo?

JEFE - HANDZ

Colócate el casco de francotirador y haz un zoom en el mismo centro para ver algunas esferas. Para dispararle a todas sin morir, échate hacia atrás hasta quedar tras el agujero de donde apareciste, cambia a modo de francotirador y haz un zoom. Bombardea (puedes dirigirte a ti mismo en la esquina superior derecha) y dispara a las esferas.

Cuando el primer grupo de placas se abra, necesitarás disparar a la pequeña esfera que está en el centro de las siguientes, disparando incluso más láseres, haciendo que sea más difícil evitar los disparos. Permanece quieto, dispara y, cuando se abra, verás a Handz en los controles. Pégale tres disparos en el cuerpo y saltará hacia abajo. Corre a su encuentro, mantenlo apartado y bombardea en círculo (aprieta X o B mientras haces girar el mando analógico), mientras saltas y disparas hasta cargártelo. ¡Uff!



■ ¡Oh, qué maniobra tan bonita! En realidad, nos estrellamos después de esta parte.





■ Como puedes ver, Max ama las armas. Sangre verde y explosiones rosas... ¿Y qué más?

NIVEL 2 La sección de torpedos es bastante frustrante al principio, ya que es demasiado difícil zigzaguear entre todos los meteoritos. Éstos van de derecha a izquierda, así que mira esa parte de la pantalla para darte la oportunidad de ahuecar el ala. Una vez dentro de la nave, toma las Magnums y dispara hacia todas las paredes para descubrir algunas puertas. Hay objetos en las otras habitaciones, pero dirígete hacia la puerta central. Apaga las alarmas y, en la zona abierta, equípate con las uzis que reaparecen. Elimina todos los drones y generadores para abrir la puerta.
Cuando consigas el jetpack las cosas se torcerán, porque necesitarás llenarlo y salir del pozo. ¿Que suena fácil? Lo sentimos, cada sección está protegida por algunas torretas con armas y cada una debe ser destruida antes de que la siguiente parte se abra. Para ahorrar salud, sigue por el pozo hasta que la puerta se abra y elimina una torreta de armas. Toma impulso, sube hacia arriba y dispara a otra. Repite esto, usando la contraventana como

■ La sección del pozo. Arriba, abajo, arriba, abajo, no pares...





■ Abróchense los cinturones: nos vamos de viaje.

cubierta. Necesitarás cada miligramo de tu fuerza para la siguiente parte.
Vuela hasta la plataforma que está directamente arriba y elimina a los gordos y armados alienígenas. Elimina los drones, toma algunos objetos y continúa hacia arriba. En el trasbordador espacial con las criaturas dentro, salta de plataforma a plataforma, brincando hasta el surtidor de gasolina y pulsando L para permanecer en el aire mientras se rellena tu pack. Dirígete a un pasillo con más armas (usa la Magnum) y atraviésalo para llegar hasta Inferno.



■ Fiebre del Sábado Noche en el 2091 D.C.

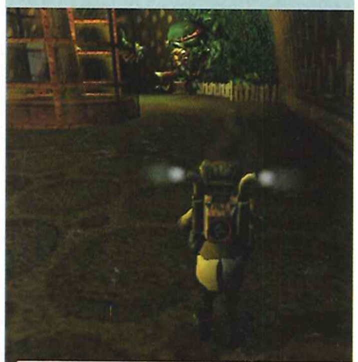
JEFE - INFERNO

No tomes la batería del coche a menos que tu salud esté por debajo de 100, porque la necesitarás antes de lo que piensas. Si realmente necesitas más energía, puedes cargar la partida desde un punto de control anterior e intentar completar el nivel desde allí, conservando tu vida. Colócate un arma en cada mano y empieza a disparar a la bola de discoteca que rota sobre tu cabeza, dando esquinazo a los cohetes y evitando ser golpeado por los rayos de luz que emanan del centro (fíjate en cómo gira para colocarte perfectamente). Sigue disparando y verás que diferentes partes del armazón tienen su propia barra de energía. Una vez que la barra está vacía, esa parte se rompe. Dispárale con balas, sin parar, hasta que el centro se exponga y puedas cargarte al jefe definitivamente.

NIVEL 3 Toma la Cinta del Conducto (mira a la izquierda) y busca en las demás habitaciones otros objetos que, aparentemente, no sirven para nada (no entres todavía a la casa del árbol). En el baño, usa el enorme váter, de manera que las tuberías exploten y el secador de manos caiga al suelo (el Doctor debe haber tomado fabada para desayunar). Toma las tuberías y el secador, y recoge todo lo que haya en la cocina. Combina los objetos (equípate y usa R) para hacer un soplador de hojas. En la casa del árbol, conduce a los aliens hacia tu compadre mastica-monstruos y él se los zampará de cuajo, agradeciéndote el almuerzo con la ascensión de tu tostador a versión atómica.



■ El "Meteoro Madras" no hace amigos.



■ Usa el soplador de hojas para todo el hogar.

Baja por el ascensor hasta una tubería agujereada, pero no toques el suelo ¡o te freirás vivo! Usa las tuberías para dar un rodeo y equipar la cinta. Pulsa izquierda para usarla y, con el suelo asegurado, consigue la cuerda. Combina esto con las tuberías para hacer una escalera, colócala en la baldosa X y pulsa derecha para escalar. Déjate caer sobre la otra baldosa X, escala de nuevo, y úsala en una tercera



■ Arregla ese agujero usando la cinta de conducto.

PRIMERA PARTE

MDK2

GUÍA PARA JUGADORES



Usa los laterales L o R para nadar más rápido.

baldosa X para escapar. Salta de viga en viga en la habitación redonda y, cuando consigas llegar a la gran habitación con los cohetes, recoge el mechero y la pecera.
Llévalos a los cohetes y deja caer el pez en el agua. Bajo la apariencia de Chuckleberry Finn, tienes que encontrar el botón para anular la seguridad. Haz los movimientos necesarios hasta conseguirlo. Sencillo. Cuando se abra la puerta, elimina el generador y, después, bátete en retirada y mata a los enemigos. En el punto de control, ponte la pecera vacía en la cabeza, la cinta en la mano y corre hacia el botón de la izquierda. Salta debajo de él para abrir la compuerta de aire y, a medida que tú (como todo lo demás) seas chupado, un cajón se abrirá ante ti, mostrando un imán. Recógelo, combínalo con la cinta, hazte unas botas y corre al exterior. Haz largos pasos diagonales de izquierda a derecha para esquivar los rayos que lloverán sobre ti.



Pulsa todos los interruptores.

JEFE – BFB

No puedes herir a este malvado genio con ninguna de tus armas normales: necesitas algo más grande y mejor. Salta para encender el interruptor en la pared. Después teletranspórtate al otro lado de la bahía. El segundo interruptor está aquí, así que salta para encenderlo también. ¿Ves ese botón rojo? Bien, eso dispara un rayo bestial desde el almacén de energía y puede dañar al jefe. Espera hasta que esté en mitad del área antes de acercarte al botón y encenderlo, dándole un buen mordisco a su barra de energía.
Corre a través del área hacia el primer interruptor, recogiendo cualquier botella de Mr Fizzy y saltando sobre el cerebro de ratón que corre por el suelo, y salta sobre la onda que el tipo del cerebro te escupe. De vuelta en el interruptor, repite el procedimiento hasta derrotar al cerebro.



¡Toma eso! Doc quiere venganza.

NIVEL 4

Al principio, escóndete y dispara a los guardias. Cuando te introduzcas en la sala donde empezaste, desciende rápidamente y dispara a los dos drones primero, luego al generador. Dispara desde abajo a la esfera y la puerta se abrirá. En la gran sala en espiral hay un montón de sondas preparadas para dispararte. Corre a la izquierda para conseguir el Escudo de Francotirador, ocúltate en la esquina y, desde allí, dispara a cuantas puedas. Cruza hasta los ventiladores y cuando llegues a las múltiples esferas, dispárales (de izquierda a derecha) y luego salta rápido sobre cada plataforma que hayas creado. Hay otro juego de



Estarás aquí un rato, pero merece la pena.

plataformas para activar, pero es mucho más difícil. Estarás a un lado y necesitarás aumentar la visión y apuntar a todas las esferas, después pasar al interruptor de aire caliente del ventilador y deslizarlo hacia ellas. Cruza de un salto (puede que quieras deslizarte desde el segundo y pasar del tercero) con el pad y continúa desde allí. Pronto llegarás a un pozo con tres esferas móviles y una corriente ascendente debajo. Cambia a modo francotirador y dispara a cada esfera hasta que se paren en una formación tambaleante. Cada una dispara un chorro de aire y tienes que abrir tu paracaídas sobre uno para volar alto y deslizarte al siguiente, subir más alto, e ir al tercero... Así hasta que llegues a una de las alcobas. Desde allí, dispara a las esferas para hacerlas mover una vez y páralas de nuevo. Continúa con esto hasta que alcances la cima, donde encontrarás algo de energía sobre la puerta. Cuando encuentres los altos y bajos guardias, dirígete a la esquina izquierda y úsala como cubierta. Déjate caer y marcha hacia la izquierda (¡no derecha!) y mata a los enemigos. El tipo de la pecera necesita ser golpeado y disparado en su cabeza para ser derribado. Molesta a los de arriba y, cuando bajen para atacar (y morir), se abrirá una puerta trasera.
En la habitación con cuatro láseres y dos guardias, dispara a las torretas, mata al primer guardia, mira bajo tus pies para ver la última pistola y déjate caer por el agujero del centro para estar en perfecta posición para matar al segundo guardia. Activa el ventilador y saldrás disparado



Demasiados enemigos. Vuelve a cargar la partida.





Intentamos contactar con Bioware para asegurarnos unos cuantos trajes como éste, pero todavía estamos esperando que nos contesten.



Acércate y verás la marca púrpura.

hacia arriba. El área con el puente roto no es tan dura. Recoge algunas Armaduras Reboteadoras y permanece en el pasillo de la izquierda, buscando una marca púrpura en la pared izquierda del ítem. Dispárale con una armadura para apuntar a la esfera a la vuelta de la esquina, y para la otra, apunta al ítem mismo. En el pasillo, activa tu capa y corre más allá de la puerta con las pistolas por delante, dándote la vuelta y disparándole para abrirla.

JEFE – SCHWANG

Cuando tengas todos los ítems recogidos, aparecerán Max y Schwang. Apunta a sus gafas y dispara, dando esquinazo a su mano y saltando para evitar la onda de choque. Esquiva sus ojos láser y dispárale algunas veces para hacerle huir.
La cúpula se rompe y tú estás en medio. Esquiva sus rayos púrpura, elimina sus plagas robóticas cuando las lance y, si salta sobre tu plataforma, deslízate fuera y vuelve luego. Debes intentar disparar a Max



Ese robot debería cuidarse un poco más sus problemas de conjuntivitis.



Dispara y despídete de ellos.

algunas veces para conseguir que Schwang deje caer al cachorro. Cuando lo haga, Max luchará de tu parte.
Para herir a Schwang, espera hasta que corra hacia uno de los tres interruptores del muro y, a medida que se acerque, amplía la visión y dispara una bala a la plataforma azul. Esto enciende la palanca y envía una sacudida de energía, pillando a Schwang mientras camina. Si eres rápido e ignoras sus ataques podrás conseguir verlo fenecer en unos cuantos golpes más.

NIVEL 5

Como Max, tu única opción de salir vivito y coleando (la nave ha explotado, su detritus te persigue) será robando una lanzadera.
Permanece a la izquierda del centro y ten cuidado con las piezas que vuelan a ambos lados. Después de la escena de vídeo, recoge las Magnums y vuela el suelo para entrar en una cámara



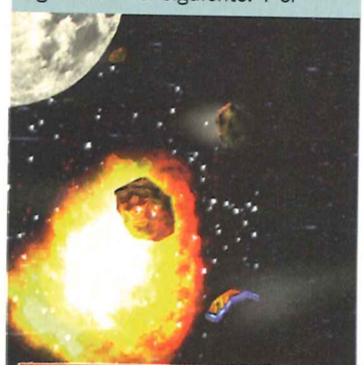
Entra sólo cuando sea seguro.

con láseres de seguridad protegiendo el lugar. Déjate caer hacia abajo y usa la cuerda de salto para llegar a los cuatro



Escápate en la lanzadera robada...

paneles informáticos y destruirlos para desactivar los rayos. Escapa inmediatamente de los robots, yendo a través de la escotilla. Continúa por algunas puertas cerradas y un debilucho suelo hasta llegar a la biblioteca. Empuña tus pistolas y corre entre las estanterías, sin parar para nada hasta que llegues a la rejilla que hay en la pared derecha (al final) que conduce a la cámara de incubación. Regatea los rayos de los aliens y localiza un panel de control tras una de las botellas, porque al dispararle se baja a una plataforma que te llevará más arriba. Continúa buscando paneles de control para llegar hasta arriba del todo y abandonar el lugar a través de la rejilla.
Cuando alcances las vigas, úsalas para descender y corre por los escalones grises, hacia el baño donde el muro del lavabo puede ser derribado, igual que el muro siguiente. Y el siguiente. Y el

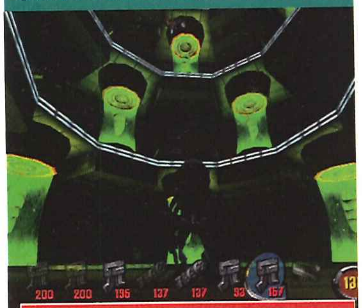


...mientras esquivas el detritus espacial.

PRIMERA PARTE

MDK2

GUÍA PARA JUGADORES



Ya sabes lo que está a punto de pasar.

siguiente... Así hasta que puedas dejarte caer. Recoge la energía y corre a través del sencillo laberinto hasta un pozo con muchas pistolas Gatling. Déjate caer y, en la esquina derecha, salta dentro del conducto de aire y continúa por él hasta el otro lado del almacén. Hay un roto en el metal, al que puedes disparar para ver lo que hay más adelante (o más abajo, como es el caso). Salta con cuidado de viga en viga, recoge el jetpack y prepárate para un examen de tu habilidad como jugador. Llena el depósito, flota un rato y mira cómo el surtidor sale del área y se da un paseíto por el lugar antes de acabar al otro lado. Debes permanecer lo suficiente cerca de él para recargar, al menos hasta que llegues a la cañería y puedas volar. En cuanto al camino hacia arriba, se colapsa parcialmente a medida que avanzas, así que usa tu último combustible para cruzar y llegar a la puerta.

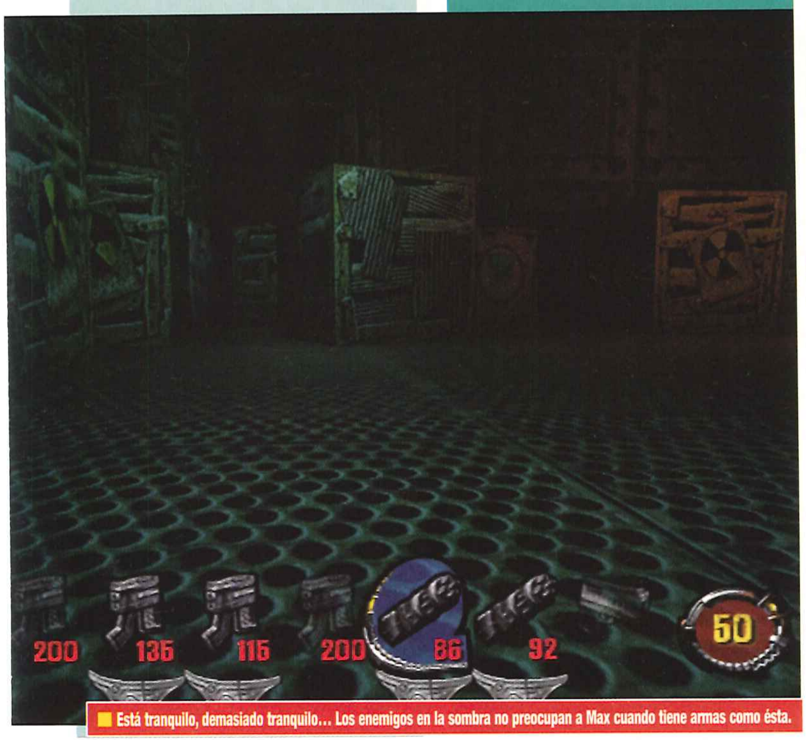
JEFE – EVIL MUTT

Equipa las pistolas Gatling, pon algo de combustible en tu pack y dispara a tu enemigo desde el camino, insistiendo cuando se acerque. Cuando le hayas infligido el suficiente daño, un escudo verde le rodeará y empezará a correr hacia la nave. En realidad, quiere recargar su energía con la batería de coche que hay escondida dentro, así que deberás llegar allí antes que él. Vuela hasta la esquina y dirígete a la derecha, volviéndote hacia atrás para no ser pisado, y recoge el ítem de energía. Su escudo se caerá cuando llegue y deberás atacarle de nuevo, aunque recomendamos que te pongas a una distancia segura antes de hacerlo, porque sus cohetes de llama causan un gran daño.



Cuando cargue hacia delante, vuela sobre él.

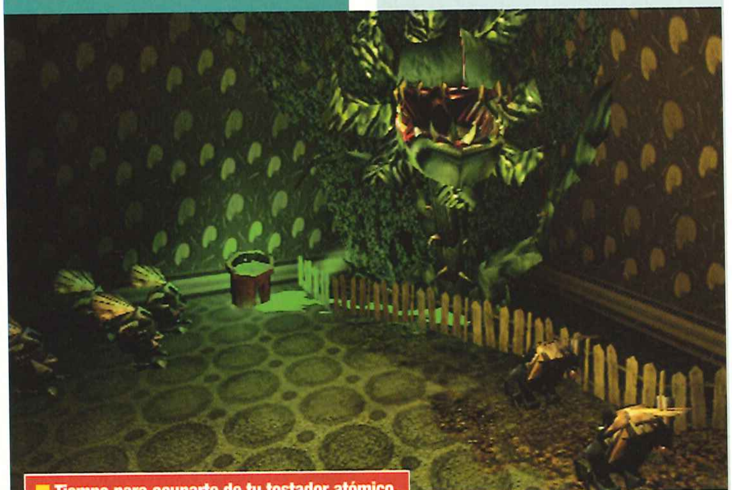
Retírate y persuádele para que se acerque al espacio abierto, donde estás esperándole al final de una pasarela con una pistola Gatling, y cuando se vuelva verde, acércate para arrancarle más energía. Cuando su nivel de vida sea crítico, regresará al área inicial (donde está el Doctor) e incitará a Max para que baje. Sé amable y baja hasta allí, disparando sin parar hasta que caiga y se corroa vivo.



Está tranquilo, demasiado tranquilo... Los enemigos en la sombra no preocupan a Max cuando tiene armas como ésta.



Ooh... ¡colas de cachorrito por todas partes!



Tiempo para ocuparte de tu tostador atómico.



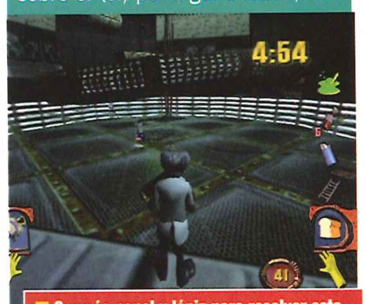
Aquí tienes el primer puzzle del juego.

NIVEL 6

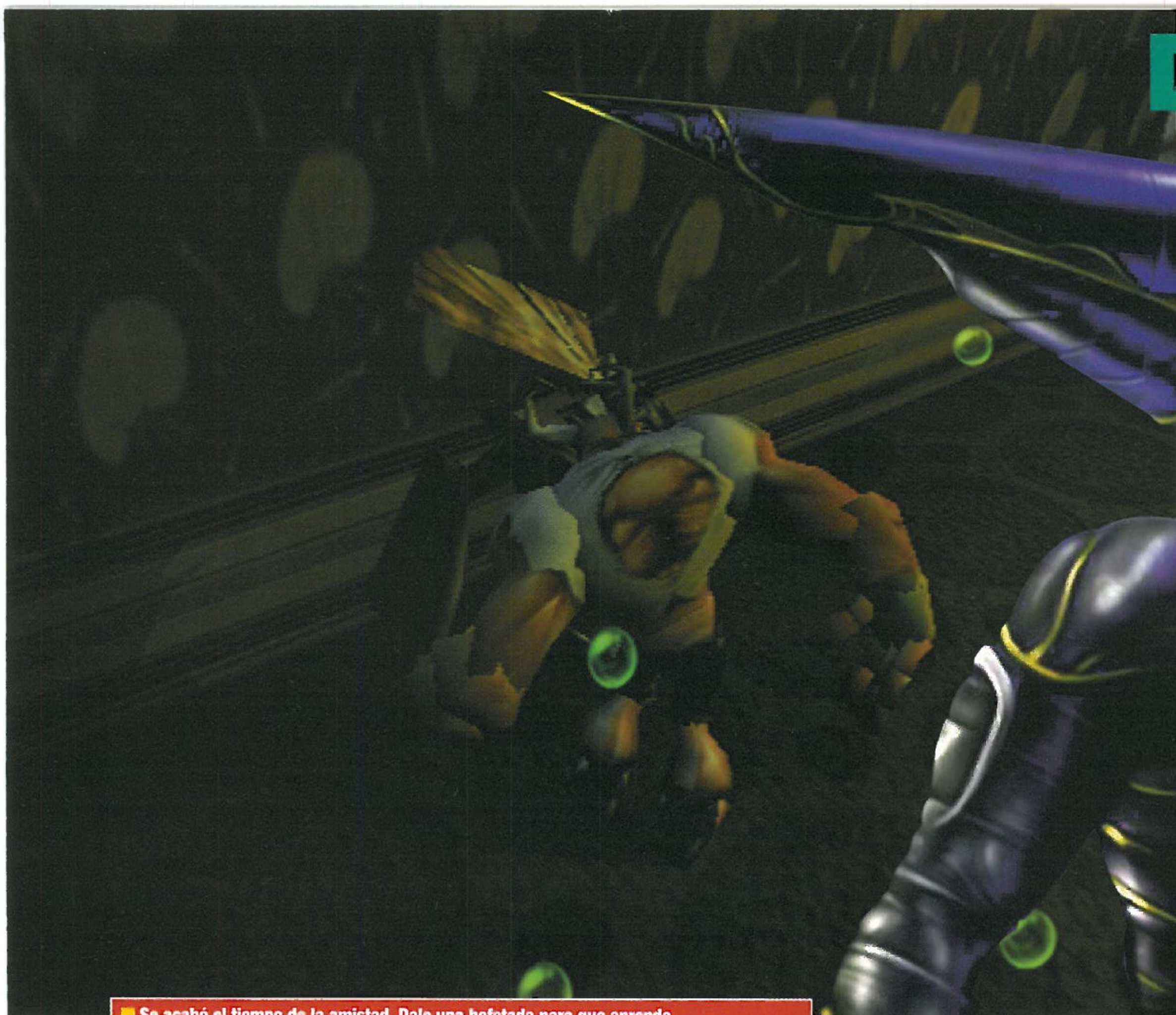
De nuevo como el Doctor, tienes que sacar al bicho verde de tu nave, pero no será fácil: está poniendo bombas por todas partes. Para deshacerte de la primera bomba, chequea la caja de empalmes iluminada y sigue el cable conectado a la luz roja y pulsa el botón. La luz se vuelve azul y la siguiente de la serie se vuelve roja. Sigue el cable y aprieta el botón, repitiendo la acción con los otros dos. La siguiente bomba es más difícil, ya que deberás dar vueltas al exterior para cruzar el agujero, escalar a los botones y apretar luego los botones azules que están conectados a la luz roja. Dirígete rápido a tu colega de planta en la casa del árbol y él te dará algo de plutonio. Si lo bebes, tendrás energía para dar buenas patadas en el culo. Rescata a tu amigo y deshazte de la siguiente bomba que encuentres para abrir una puerta, que da a otra, pero esta vez las cosas se hacen más duras por la falta de luz. Usa el mechero para ver qué haces y, con el ascensor funcionando de nuevo, podrás ir al encuentro del jefe.

JEFE – BFB (OTRA VEZ)

Toma un trago de plutonio y corre hacia el grupo de cajas que hay ante ti, evitando sus bombas y otros ataques para escalar alto sobre él (si, por alguna razón, no

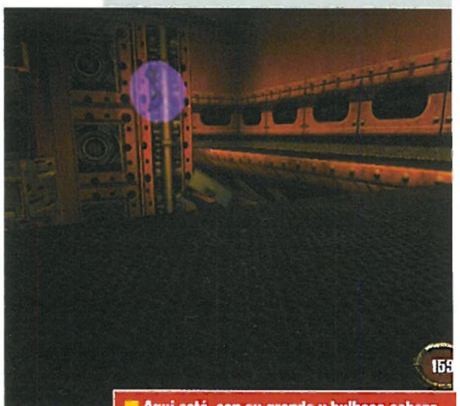


Querrás papel y lápiz para resolver esto.



Se acabó el tiempo de la amistad. Dale una bofetada para que aprenda.

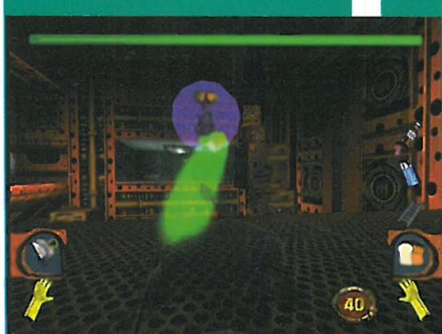




Aquí está, con su grande y bulbosa cabeza.

tienes la sustancia radioactiva, mira detrás de las cajas del suelo). El ruin enemigo tiene un escudo protector que cubre su lado débil: su increíblemente grande cabeza. En lugar de usar armas convencionales para atacar, la más efectiva (bueno, la única) manera es saltar desde los paquetes y aterrizar de lleno para darle un mordisco a sus defensas y darle un buen mojicón. Tan pronto como estés en tierra, corre más allá del alien a medida que toma represalias y escala de nuevo a las cajas para ponerte en posición de ataque, abalanzándote en cuanto pase por debajo. Sólo necesitas tres golpes para anular su escudo y dejarlo vulnerable.

Desafortunadamente, no es tan simple, porque ahora se pondrá a nivel del suelo y empezará a dispararte bombas que pueden matarte si te pilla la explosión. Antes de que los efectos del plutonio se muestren, vuelve a escalar a la entrada. Equipa el tostador atómico y la loncha de pan, y dispara constantemente mientras te mueves de izquierda a derecha para esquivar las bombas. Salta para evitar los ratones y no te llevará muchos golpes hasta que se rinda.



Tu tostadora no tiene efectos aquí.

NO TE PIERDAS LA SEGUNDA PARTE DE NUESTRA GUÍA DE MDK2 EN NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO. MIENTRAS TANTO, SÁCALE PUNTA A TUS DEDOS Y PRUEBA LOS TRUCOS QUE TE HEMOS ENSEÑADO.

CONTINUARÁ EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Retos

¡Demuestranos de lo que eres capaz!

Seguro que a tu abuela le llena de orgullo que te salga tan bien la mayonesa, pero la verdad es que a nosotros nos la refanfinfla. Si quieres ajustarte a nuestra definición de héroe (extraída de libros de caballerías medievales), tendrás que superar los retos que proponemos en esta sección. El paso siguiente es hacerte legionario y tatuarte en el brazo un osito de tous y la frase 'Me gustan las natillas'. ¡Vamos, atrévete si eres hombre! (O mujer).

NBA 2K



Hacer canastas nunca ha sido tan divertido… y difícil

EL RETO

¡CLÁVALA, REDIEZ!

> Antes de empezar con el festival de hale hops, ajusta la duración de cada cuarto a 12 minutos. Ahora ve a Exhibición, elige a tu equipo y marca tantos puntos como puedas en una partido.

VIRTUA STRIKER 2



Se pueden meter goles que valen más de 600. ¡Pruébalo!

EL RETO

¡MARCA UN GOLAZO!

> En un momento de máxima inspiración, conseguimos 555 puntos con un cabezazo glorioso. ¡Anda, envíanos una foto con la puntuación, el equipo y el tipo de gol!

SOUL CALIBUR



El magistral juego de lucha de Namco tiene profundidad suficiente para cautivar repetidamente a los guerreros más curtidos. Deberían estar haciendo sus ejercicios de piano, pero no, ellos prefieren los mamporros.

EL RETO

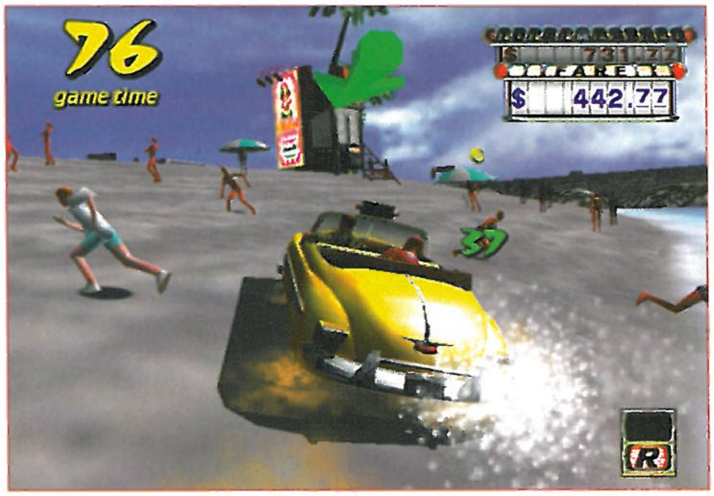
TIME ATTACK

> Nosotros nos hemos quedado en unos vergonzantes 1'02"32. Supéranos, no puede ser tan difícil.

SURVIVAL MODE

> Mándanos pruebas de tu máximo número de victorias. ¿Qué te parecen 91 con Mitsurugi?

CRAZY TAXI



El juego de taxi salvaje de Sega sigue siendo la mejor oferta sobre cuatro ruedas, y sabemos que aún lo estás disfrutando a tope. Bueno, basta de palabrería; ponte el uniforme de operaciones especiales y acomete los desafíos que te proponemos.

LOS RETOS

CRAZY JUMP

> Intenta batir nuestros 385.53. Juar, juar, juar…

TIME ATTACK

> En modo Arcade, plantifícate en Pizza Hut lo más rápido que puedas. ¿Tu objetivo? Menos de 9.00. No valen juramentos: envíanos pruebas fotográficas…

TIME ATTACK 2

> En Modo Original, alcanza el área de coches usados en menos de 9.25. ¡Pobre ingenuo!

CRAZY JAM

> Roberto, de Granada, se las compuso para dejarlo en 29.54. ¡Qué fuerte!

CRAZY FLAG

> Roberto, el campeonísimo, repite gesta con 5.77 segundos. Supéralo y serás inmortal.

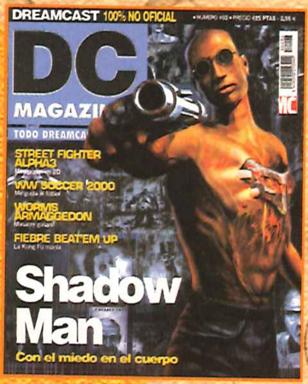




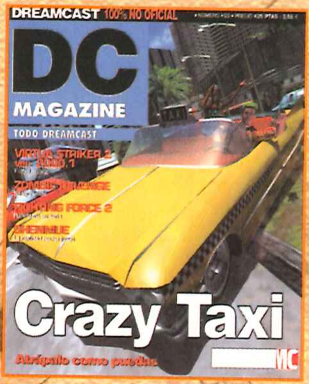
No hay nada que te guste tanto como leer *DC Magazine*, ¿verdad? ¿Perdón? ¡No, eso no vale, ha de ser algo que se pueda hacer a solas! ¿Eh? Bueno sí, eso puedes hacerlo a solas, ejem... ¡pero además no te ha de importar que te miren! ¡Cómo que te gusta que te miren! Vale, majo, ahora pide todos los números de *DC Magazine* que te faltan o se lo contamos a tu madre.



Análisis de *Soul Calibur, Hydro Thunder, UEFA Striker, F1 World Grand Prix y Ready 2 Rumble.* **Guías de** *Sonic Adventure* y *TrickStyle.*



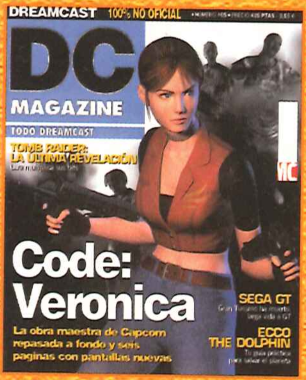
Análisis de *Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, NBA Showtime, Soul Fighter, Worms: Armageddon, WWF Attitude, Snow Surfers, Re-Volt, WWS 2000* y *Mortal Kombat.* **Guías de** *Sonic Adventure* y *Soul Calibur.*



Análisis de *Crazy Taxi, Fighting Force 2, Evolution, Zombie Revenge, Virtua Striker 2, Tee Off Golf.* **Guías de** *Shadowman* y *Soul Calibur.*



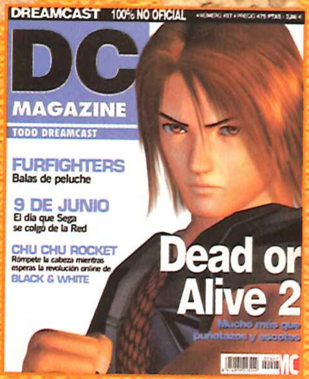
Análisis de *Red Dog, Resident Evil 2, Vigilante 8: Second Offense, Slave Zero, Soul Reaver* y *Deadly Skies.* **Guía de** *Re-Volt.*



Análisis de *Tomb Raider, NBA 2K, 4 Wheel Thunder, Wild Metal, Rayman 2* y *Jo Jo's Bizarre Adventure.* **Guías de** *Crazy Taxi* y *NBA Showtime.*



Análisis de *ECW Hardcore Revolution, The Nomad Soul, Street Fighter 3* y *Wetrix+.* **Guías de** *Virtua Striker 2* y *Crazy Taxi.*



Análisis de *Dead or Alive 2, V-Rally 2, Fur Fighters, SWWS Euro Edition 2000, Sword of the Berserk, Tech Romancer* y *Chu Chu Rocket.* **Guías de** *Rayman* y *Tomb Raider.*



Análisis de *Tony Hawk's Skateboarding, Code Verónica, Ecco The Dolphin, Nightmare Creatures, Maken X, Silver* y *GTA2.* **Guía de** *Tomb Raider 4.*

Consigue los números atrasados de *Dreamcast* a 475 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Dreamcast, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.......................**Código postal:**.....................

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1❏ 2❏ 3❏ 4❏ 5❏ 6❏ 7❏ 8❏

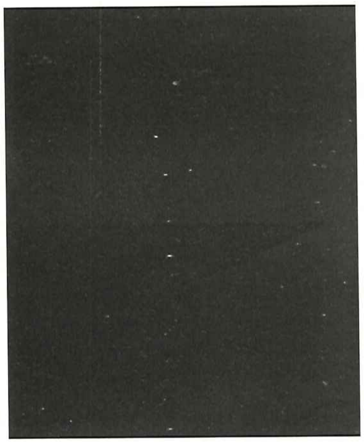
Forma de pago

❏ **Contra Reembolso**

D-m@il

Cambiaría todas las secciones, pero tranquilos, la revista me gusta





Os escribo porque me gustaría saber cuánto cuesta acceder a Internet a través de la Dreamcast.

Yo tengo una, pero mi madre no me deja conectarme porque dice que es muy caro.

Juanjo Durán, Madrid

Bien, Juanjo, has de saber que acceder a Internet tiene el mismo precio que una llamada local. En función de la tarifa que tengas contratada será un precio u otro, pero di a tu madre que la cosa no es más alarmante que si llamases un rato a un amigo tuyo para explicarle qué tal lo pasaste la noche anterior en la discoteca.

Hola, DC-M: Tengo una serie de dudas acerca de unos periféricos para DC que espero me podáis resolver:

1. ¿Está entre los planes de Sega el lanzamiento de un procesador de textos y una impresora?
2. ¿Cuándo aparecerá la cámara digital para Dreamcast?
3. Ésta no tiene nada que ver con periféricos: he oído unos rumores que hablan de un posible interés por parte de Konami en sacar una versión para Dreamcast de *Metal Gear Solid*. ¿Qué hay de cierto en eso?

Andrés Segarra. Vía e-mail



De momento, aún no hay noticias ni declaraciones que confirmen la posible aparición de un procesador de textos y de una impresora para Dreamcast, aunque Sega Japón está intentando convertir la DC en una alternativa al PC doméstico a un precio menor. Así que, si alguna vez aparece un procesador de textos o una impresora para DC, ten por seguro que primero lo hará en Japón. En cuanto a la cámara digital, aún no hay fechas ni para nuestro país ni para el resto de Europa.
Por último, efectivamente, durante un tiempo circularon rumores acerca de una versión por parte de Konami de *Metal Gear Solid 2*, pero eso fue antes de la E3 y dicha posibilidad ya ha sido desmentida por la propia compañía.

Hola, soy una de las miles de personas que ha visto "The Blair Witch Project" y que, como muchas, se llevó una gran desilusión.

Pero dejando a un lado mi opinión personal acerca de la película, desde que se estrenó no han parado de aparecer noticias que hablaban de la aparición de un juego basado en "Blair Witch Project" que vería la luz para Dreamcast este año. ¿Podéis aclararme algo acerca de esto? Aunque no me gustó la peli, me tiene muy intrigado un posible juego.

Ernesto Tellería, Cádiz

Gathering of Developers, unos distribuidores americanos, tienen planeado lanzar tres juegos basados en el inquietante reportaje-film "The Blair Witch Project": *Blair Witch Volume 1: Rustin Parr* (desarrollado por Terminal Reality), *Volume 2: Legend of Coffin Rock* (desarrollado por Human Head Studios) y *Volume 3: The Elly Kedward Tale* (desarrollado por Ritual Entertainment). Por el momento, estos juegos sólo están previstos para PC, pero uno de nuestros espías infiltrado en Gathering of Developers nos ha confesado que hay planes de hacer versiones para algunas consolas, y la Dreamcast no ha sido descartada. Ya sabes, Ernesto: si quieres caldo, aquí tienes tres tazas.

Soy un chaval muy aficionado a los juegos de deportes y me gustaría saber una cosa:

¿Hay alguna posibilidad, por pequeña que sea, de que EA Sports desarrolle sus juegos para Dreamcast? Ya sé que en Dreamcast hay varios juegos de fútbol, pero no he encontrado ninguno que sea capaz de competir con *FIFA 99* o *2000*. Además, tengo un montón de amigos que se pirran por la Dreamcast, pero que no se deciden por ella por la ausencia de juegos de EA.

Dani. Vía e-mail

> "EA anunció su línea de productos y en ningún momento se habló de Dreamcast"



Vaya, es posible que no sea tu día de suerte, porque tenemos que darte una mala noticia. En la pasada E3, EA, como muchos otros editores, anunció su línea de productos para esta temporada y en ningún momento se habló de Dreamcast (parece ser que la compañía no está interesada en subirse al carro de la DC). De todas formas, ten en cuenta que EA Sports no es la compañía que mejores juegos de deporte hace. Muchos de sus usuarios tienen montones de quejas y sus juegos se caracterizan por pecar siempre de una animación poco real y una velocidad de respuesta muy lenta. En DC tienes auténticas joyas deportivas como *NBA2K* y *NFL2K*, los mejores en su especie. Es posible que el tema futbolero ande más escaso de grandes títulos pero dale una oportunidad a *WWS Euro 2000* y descubrirás que posee una gran jugabilidad. Por último, si lo que quieres realmente es lo mejor en juegos de fútbol, tenemos que remitirte a Konami y su *ISS '98* para N64 y *ISS Pro Evolution* para Play. Si has de enfadarte por la ausencia de un juego de fútbol en DC, que sea por éstos.

Ya sé que muchos de los que poseen una Dreamcast pensarán que todos los usuarios rondan los veinte años, pero no es así.

Yo tengo 64 y pronto me jubilaré. ¿Qué os parece? Me compré la Dreamcast principalmente por su potencial para reproducir simuladores de vuelo, ya que a principios de los

60 yo tuve mi propio avión biplaza y, ahora, me entretengo pilotando maquetas por control remoto. Estoy intentando convertirme en un as de *Aero Wings*, pero me está costando un poco. De todas formas, también me gustan otros juegos (puede que algunos incluso más). Especialmente, el que más me gusta es *Wild Metal*. El realismo de sus armas, sobre todo en su máxima potencia, me asombra y el control sobre el tanque con una respuesta sobre los mandos tan fiel es asombrosa. Lo encuentro increíble. Todo este rollo es para introducir el tema de mi carta: una falta imperdonable de videojuegos de temática naval. Después de ver lo realistas que pueden ser los combates, estoy seguro de que un juego de acción naval sería muy interesante. Un buen periodo para ambientar el juego sería la época de los acorazados, cuando los barcos sólo contaban con cuatro armas potentes y combatían muy próximos los unos a los otros. ¿Creéis que es posible que alguien desarrolle algún día un juego con estas características? En mi opinión, podría ser tan exitoso y excitante como cualquier otro juego de acción.

Javier Losada, Barcelona

Nos parece maravilloso recibir cartas de usuarios de DC que se salen de todos los parámetros establecidos por los comerciales de cualquier compañía para sus productos. Y nos parece genial también tu propuesta para un juego. De momento, no obstante, mientras un señor con un maletín con 100 millones en su interior llama a tu puerta para comprarte la idea, te aconsejamos que estés a la espera de la segunda parte de *Aero Wings* (tienes una preview en este mismo número) y del juego *Deep Fighter*, un título de estrategia naval situado en una época futurista y que se desarrolla en un paisaje submarino. Esperamos pronto tener noticias de este lanzamiento.



Muy pronto, la Dreamcast tendrá los mejores juegos de carreras.

¡Menudo fiasco me he llevado!

Resulta que mi padre hace bastantes viajes. En uno de estos viajes fue a parar a EE.UU. Cuando me preguntó si quería algún recuerdo de allí, no me lo pensé dos veces: ¿para qué iba a esperar a que saliese aquí *NHL2K* si podía conseguirlo inmediatamente y sin gastos de envío? Pero menudo negocio hice...
Nada más tenerlo en mis manos fui corriendo a probarlo (en primicia) y, para mi sorpresa, vi que cuando cerré la tapa de mi DC, no reconocía el juego. Lo probé todo sin éxito hasta que me puse a mirar en la caja y comprobé que, en letra tan minúscula que casi no podía leerla, ponía el siguiente mensaje: "ATENCIÓN: sólo funciona con televisores NTSC y Sega Dreamcast adquiridas en Norteamérica o Sudamérica. No funcionará con otros televisores o Sega Dreamcast." ¿Qué puedo hacer?

Óscar Piaget, Madrid

Menudo problema. Has de saber que las Dreamcast europeas tienen una característica llamada "acceso territorial" que impide que juegos de las regiones NTSC (EE.UU. y Japón) funcionen. Y lo mismo pasa con el resto de consolas. Tal y como pasa con todos los gigantes de los videojuegos, Sega no actuaría convenientemente si diese vía libre a la importación de juegos. Si quieres jugar con el CD-ROM que tu padre te trajo de EE.UU. necesitas una Dreamcast NTSC o bien ponerle un chip a tu consola que le permita reproducir cualquier juego (sea del sistema que sea). Sin embargo, ten en cuenta que el uso del chip es ilegal y que acabaría con la garantía de tu consola, pues Sega no aceptaría un cambio o una reparación si algo fallase. Si no, también puedes esperar a que tu padre vuelva a EE.UU.

Por favor, respondedme a estas preguntas:

1. ¿Por qué no se pueden ver vídeos o escuchar música a través de Internet con la Dreamcast si tiene suficiente potencia?
2. ¿Podremos jugar a *Quake III* on-line en la Dreamcast? He oído que en EE.UU. ya se puede.
3. En PS2 puedes poner tu cara a los personajes de los juegos. ¿Será esto posible en DC?



En respuesta al desafío que proponíamos en nuestro número 6 para Soul Calibur, Juan José Falcón, de Benavente, nos ha enviado esta foto en la que se puede ver que ha logrado un tiempo excelente (00'51"67), pero sabemos de un malagueño que lo ha rebajado a 00'39"72. El mes que viene, revelaremos su identidad.

Santiago Cañas. Vía e-mail

> "Sólo funciona con televisores NTSC y Sega Dreamcast adquiridas en Norteamérica o Sudamérica"

1. Sí, la DC tiene mucha potencia, pero como consola, no como herramienta de conexión a Internet. De esta forma, nuestra Dreamcast no tiene tanta Cache (o memoria temporal) para bajar el sonido o los vídeos de Internet, como sí hacen los PC.
2. Realmente, en EE.UU. tampoco puedes jugar on-line a *Quake III*, al menos en DC. El juego estará disponible en esas tierras en otoño y llegará a Europa a finales de año, aproximadamente.
3. Bueno, la aparición de una cámara para Dreamcast podría posibilitar dicha opción, aunque quien tendrá la última palabra serán los desarrolladores, pues son ellos los que han de decidir si quieren incluir o no esta posibilidad en sus juegos.

Hace poco leí la review que publicasteis en vuestro último número de *Resident Evil: Code Veronica*.

Me gustó tanto que, al final, me lo compré. Ahora quiero que mi próxima adquisición sea un juego de carreras. ¿Cuál me recomendáis?

Jesús. Vía e-mail

Si la tensión te corroe tanto que no puedes esperar, te recomendamos que te hagas con *V-Rally 2*. Sin embargo, si mantienes la paciencia y te esperas un poco, en muy poco tiempo podrás disfrutar de *Ferrari 355 Challenge* y de *Metropolis Street Racer*. Y si aún eres un poco más paciente y esperas a navidades, tendrás a tu disposición *Colin McRae Rally 2*. Ahora la decisión es tuya. Nosotros no somos capaces de quedarnos con uno solo.

ESCRIBE A:
DC-M
MC Ediciones S. A.
Paseo Sant Gervasio 16-20
Barcelona 08022
Fax: 93 329 97 48
Email: dc@esdecir.com

THE CORRS
IN BLUE



Atlantic/Universal

Cuando se escribe una crítica de The Corrs (y no es que sea un "placer" que se repita muy a menudo), se hace muy difícil hablar de algo mínimamente relacionado con la música: ¿De verdad son un grupo? ¿Y qué música hacen? Debo confesar que antes de escuchar este álbum sólo había visto vídeos de la banda, pero siempre con el volumen bajado. Y es que nada bueno cabe esperar de un grupo que mezcla pop y folk, y que trabaja con Mutt Lunge, el marido de Shania Twain, otra "artista" que hace grandes vídeos para ser disfrutados mientras se intenta hacer el máximo ruido posible. Tanto con The Corrs como con Shania, más que escuchar a ver si tienen realmente algo que decir, lo que te apetece es conocer a sus padres para felicitarles y, de paso, pedirles la mano de algunos de sus vástagos. Con la mano me conformo, no hay que ser ambiciosos. Pero aquí somos profesionales y tenemos que decir que *In Blue* es un álbum bastante asqueroso, por decirlo de una manera suave. El primer single, *Breathless*, es bonito porque tiene un vídeo en el que salen las niñas, pero, además, por primera vez, también tiene una gran melodía y hasta guitarras que, un momento, suenan a The Cult. Lástima que lo demás, contradiciendo a Shakespeare, ya no sea sólo silencio. *At Your Side, Give IT All Up, Say*, todas ellas son ejemplos de lo que vender muchos discos en EE.UU. te acaba haciendo. Atentados sobre lo peor del *reggae*, lo peor de las bandas sonoras y lo peor de la felicidad de sábado por la mañana en IKEA. Y todo esto aún es soportable con media sonrisa, un par de fotos de las chicas y la esperanza de que hagan un vídeo y tu tele aún tenga la opción de eliminar el sonido. La paciencia, de cualquier modo, se acaba cuando te plantas ante un tema como *Give Me A Reason*, donde a la familia feliz irlandesa le da por el trance y al oyente por cortarse las venas. Y en aquel momento no puedes evitar pensar que si los padres querían sacar dinero de los hijos, hubiera sido más sano para el mundo que les hubieran hecho actores, modelos o tenistas.

Xavi Sancho

BADLY DRAWN BOY
The Hour Of Bewilderbeast
XL/Everlasting-Caroline

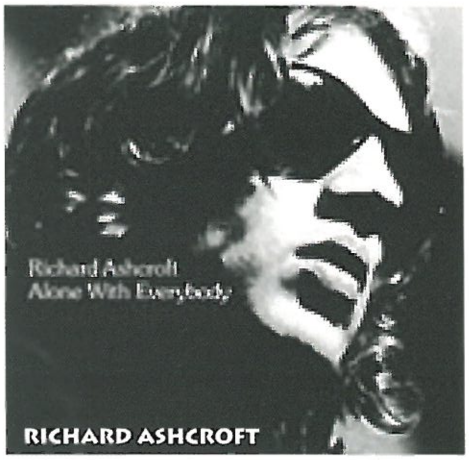
La nueva esperanza blanca del pop inglés es este señor feo de Manchester. *Badly Drawn Boy* es un tal Damon y lleva editando singles desde hace casi dos años. Empezó tarde en esto de la música, pero recuperó el tiempo con rapidez. No tenía casi ni contrato y de sus discos se editaban menos copias que habitantes tienen algunos pueblos de Las Hurdes, cuando James Lavelle le incluyó en su UNKLE, su Terra Mítica personal. A partir de entonces, se pagaba más por alguna de sus viejas creaciones que lo que ingresa en un año algún



pueblo de Las Hurdes. Pero casi nadie seguía sin conocerle, pues UNKLE fue un sonoro fracaso y su popularidad se reducía a los ámbitos que son demasiado *cool* como para compartirlo con los demás. Firmó por XL, sello de gente demasiado *cool* como para ficharle a él. Y es que Damon no es más que un cantautor folk de mente retorcida e intenciones malvadas. Lo suyo es una mezcla de Syd Barrett, Burt Bacharach, Stevie Wonder y Babybird. The *Hour Of Bewilderbeast* es una enorme colección de canciones en la que se resumen las mejores maneras de componer música que se han visto en los últimos treinta años. De la simplicidad acústica de gemas como *The Shining* o *Pissing In The Wind*, al ritmo suave de evocaciones Motown y voz nasal de *Everybody's Stalking* o *Disillusion*, pasando la psicodelia de locura impostada y mosca sin alas en la sopa del que toma demasiados Valium de *Camping Next To Water* o *Once Around The Corner*. Damon es un gran compositor de canciones con una algo molesta tendencia a hacer chistes malos y a poner caras raras para impresionar a las chicas. Es de aquellos amigos que cuando estás a solas con ellos son una joya, hasta te dejarían mil pelas para volver a casa en taxi. El único problema es que cuando llega una chica, se transforman, y les da por andar haciendo el pino, fabricar chistes malos y reírse de ti.

Nacho Puertas

RICHARD ASHCROFT
Alone With Everybody
Hut/Virgin



La felicidad puede ser el peor enemigo de la creatividad, y este *Alone With Everybody* es una clara confirmación de ello. Bruce Springsteen encontró el equilibrio sentimental justo antes de empezar a hacer discos yermos y Billy Bragg justo antes de dejar de hacer discos. Richard Ashcroft es ahora un hombre feliz que insiste en llenar el telediario de buenas noticias, y como dicen algunos, las mejores noticias es que no hayan noticias. Tal vez debería haber esperado la llegada de un par de tragedias antes de lanzar su carrera en solitario. Y es que se hace más que extraño descubrir ahora a un Ashcroft feliz en su matrimonio, después de tenerle durante años al borde del colapso, creando desde el desequilibrio y haciendo de la locura su mejor frase para ligar. The Verve tal vez fueron uno de los últimos grandes grupos de rock británico. Mil muertes y mil renacimientos, y un gran último disco que les hizo grandes en todo el mundo. Murieron, y de ellos sólo quedó este hombre de maneras sospechosamente hippies y de trascendencia algo impostada. *Alone With Everybody* es su debut en solitario. Un disco que se abre con su primer gran single, *A Song For The Lovers*, un tema que, si se mira por un lado, podría ser una cara B de Divine Comedy, pero que sigue emocionando meses después de su edición. No se puede decir lo mismo del segundo single, *Money To Burn*, cuya versión aquí es peor, porque es todavía más larga. Ashcroft se cree aquí un Elvis de todo a cien, sobre una base tonta, con un coro estúpido. El resto del disco navega entre la felicidad más irritante y la evocación de un pasado tormentoso pero interesante. *New York* es soberbia, y alguna de las baladas más obvias podría sonar hasta graciosa en la próxima peli de Brad Pitt. Sobrevolándolo todo, un tufillo a amor bonito y sincero que, como en la vida, insiste en arruinar las peores intenciones.

Xavi Sancho

Suscríbete a

DC-M

Y gana un Concept 4 Racing Wheel de InterAct Spain by Netac



¿Quieres este fantástico volante, ¿verdad? ¿No te parece irresistible? Sí, ¿eh? ¿Te hace mucha ilusión, *cuchi, cuchi, cuchi*? ¡¡Pues te lo compras!! Somos crueles, ¿verdad? Pues hay gente mucho más cruel que nosotros. Veamos unos cuantos ejemplos:

- **Pol Pot (líder de los Jemeres Rojos) 2 millones de víctimas**
- **Joseph Stalin (dictador soviético) 30 millones de víctimas**
- **Adolf Hitler (dictador nazi) 60 millones de víctimas**
- **Celine Dion (cantante canadiense) 100 millones de víctimas (¡con sólo 14 discos!)**

En fin, tanto horror nos ha tocado la fibra sensible. Para enmendarnos, vamos a sortear este precioso volante entre los suscriptores a *DC Magazine*, la única revista de Dreamcast llevada por fugitivos del Tribunal de La Haya por crímenes contra la Humanidad.

Remite el boletín adjunto por carta o fax antes del 19 de Septiembre:

MC

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

DC-M

Deseo suscribirme a *DC-Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 3.570 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.990 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 11.490 ptas. (vía aérea).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular

.... a .... de .... de 2000
(Población) (Fecha) (Mes)

BARCELONA VIDEOJUEGO 2000



1er salón internacional del videojuego de Barcelona

La Farga del Hospitalet, Barcelona del 26 al 29 de octubre

Organiza: PROFEI S.L. Roger de Llúria 128, 3º 3ª · 08037 BCN · Tel. +34 93 457 82 08 Fax +34 93 457 98 53 · E-mail: profei@amec.es · www.barcelonavideojuego.com

PRÓXIMO NÚMERO

¡SE ACABÓ EL VERANO!

Pero nosotros te traemos las noticias, previes y reviews más sabrosonas, para que el calor estival se alargue un poco más...

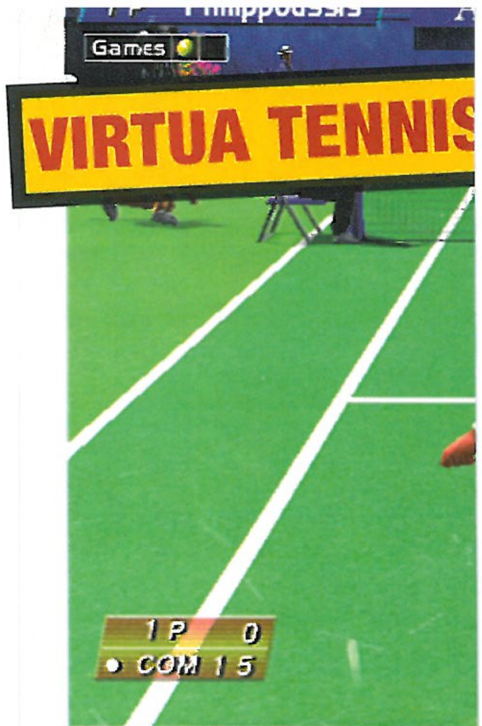
Échale un vistazo a: *Half Life, Power Stone 2, Extreme Sports, Magforce Racing, Space Channel 5, Jet Set Radio y muchos, muchísimos más.*

Y además: segundas partes de nuestras guías de trucos para MDK2 y Resident Evil: Code Veronica, las últimas noticias y una sorpresa especial: te presentamos a una pandilla que se pirra por la Dreamcast.

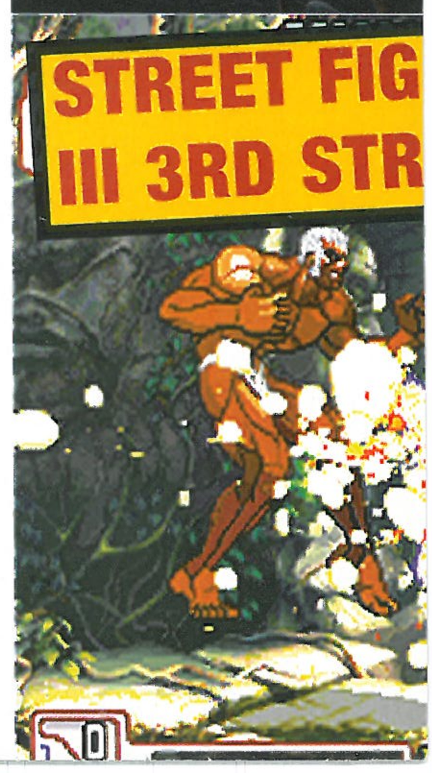
TU REVISTA DREAMCAST

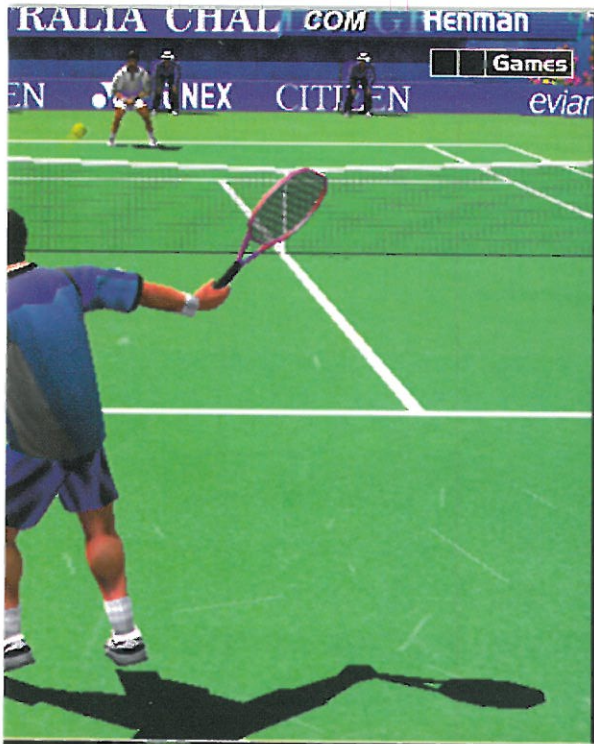
DC-M



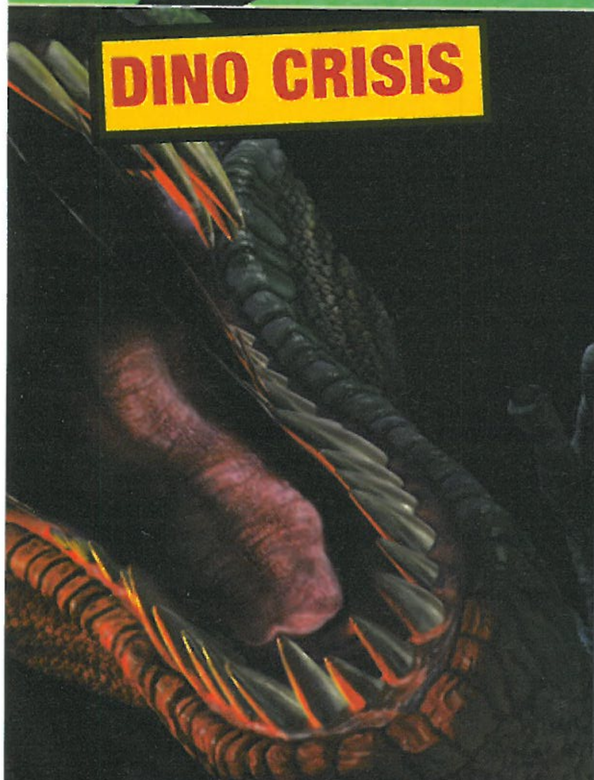







Henman
Games


SILENT SCOPE
HOTEL IMPERIAL
HEAD HIT!
+16300
TARGET
REMOVED REMOVED


DINO CRISIS

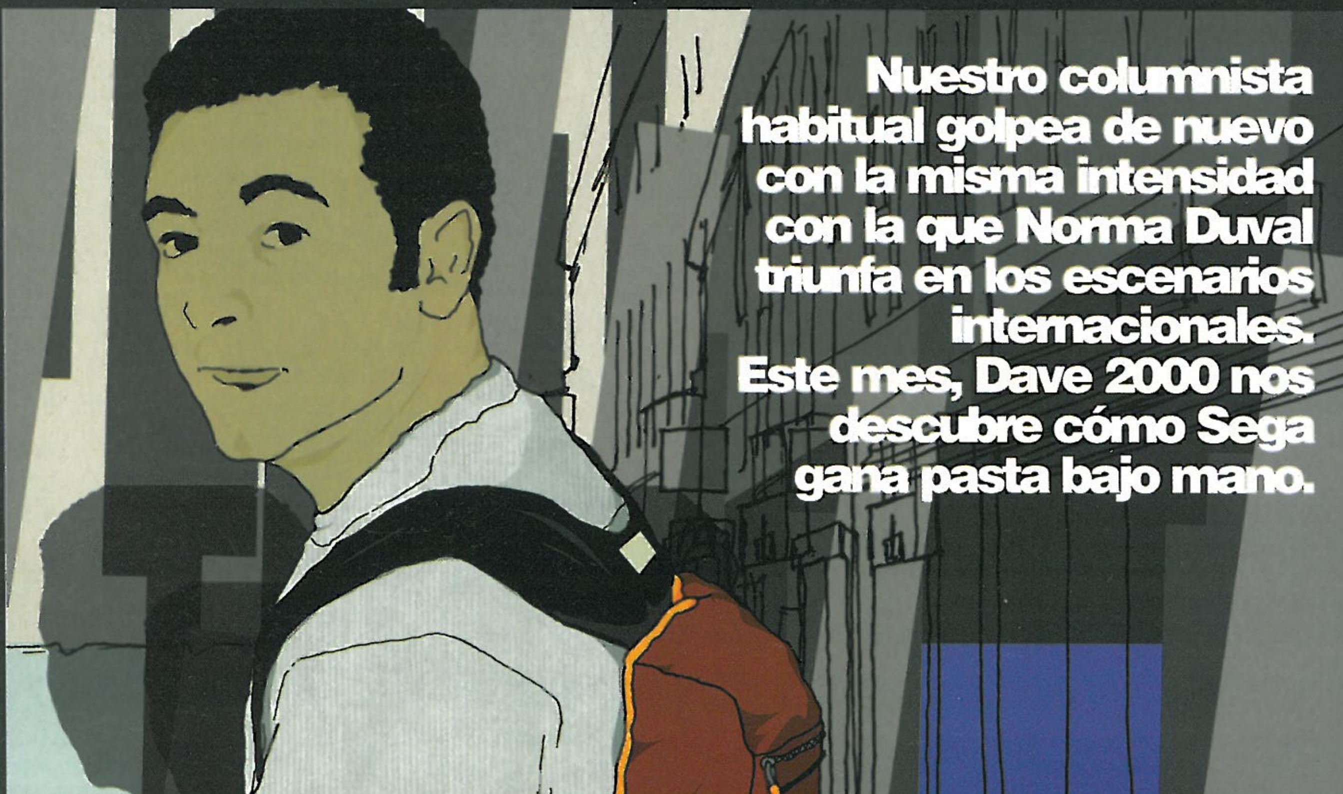

HALF LIFE
39 | 152


PRESS 2P START
URIEN


ALONE IN
THE DARK IV

Solvencia contrastada

LA COLUMNA DE DAVE 2000



Nuestro columnista habitual golpea de nuevo con la misma intensidad con la que Norma Duval triunfa en los escenarios internacionales. Este mes, Dave 2000 nos descubre cómo Sega gana pasta bajo mano.

Como si de Yola Berrocal se tratase, tu Dreamcast se está transformando delante de tus propios ojos. Ya no es una consola de videojuegos. Aunque, para tu gran decepción, no se ha convertido ni en una edición comentada de *El Quijote* ni en un clon de Marujita Díaz. Sin embargo, Sega ha decidido que, a partir de ahora, será un "elemento interactivo", una manera algo pija de decir que la Dreamcast sirve para algo más que para sentarte delante de la televisión y matar el tiempo con juegos de la talla de *Crazy Taxi* o *ChuChu* mientras esperas, cosa improbable, que las dos divas ya mencionadas se retiren para volver a poner la tele sin correr riesgos para la salud.

Se trata de una jugada maestra, porque es evidente que la ignorante plebe se abalanzará sobre la PlayStation2 cuando aparezca, convirtiéndola en la única opción posible para todos aquellos que busquen una consola de videojuegos sencilla. No obstante, la Dreamcast evolucionará mientras tanto hacia una forma de vida superior, haciendo factible aquí y ahora lo que la PS2 promete vagamente para el año 2002. Es como si la DC hubiese sido mucho mejor durante todo este tiempo y sólo ahora, mientras se prepara para la gran batalla contra Sony que empezará en otoño, revelase sus armas secretas. Y, ojo al dato, ha disparado una de las armas más temibles (y pronto veréis por qué) de todos los tiempos: ¡JUEGOS GRATIS! Dediquémosle una cerrada ovación a Sega, que regala a todo el mundo una copia de *ChuChu*. Después de todo, tampoco lo habrías comprado, ¿verdad?

No perdamos la serenidad. Ya sé que tu madre siempre decía que no debías aceptar regalos de extraños pero, de momento, nadie ha podido demostrar que *ChuChu* incite al homicidio, y el diseñador que perpetró el juego ya no representa ningún peligro desde que viste camisa blanca en un centro hospitalario japonés. Y es que, sin duda, con ratones galácticos que vuelan alrededor de gatos y cohetes, *ChuChu* podría ganar un premio de extravagancia y confirma aquello que dijo tu padre sobre que todos los juegos eran estúpidos. Pero ridiculiza de manera fulminante a todos aquellos que aseguraron que los juegos en Internet no tenían futuro. Y mientras juegues on-line a *ChuChu* contra otros aficionados a los ratones, Sega estará encantada de ganar dinero gracias a ti y a ese juego "gratis".

Porque, de hecho, Sega gana una pequeña comisión por cada llamada a Intenet que haces desde la DC, y eso significa que los juegos on-line son una manera de sacar perras bajo mano. Así que mientras busques, según los casos, fotos de Britney Spears en biquini o de Brad Pitt sin camiseta (por favor, no quiero saber para qué), un minúsculo porcentaje de tu astronómica factura telefónica irá a parar a tu proveedor de Internet: Sega.

Cuanto más tiempo estés conectado, más dinero ganará Sega de tu creciente adicción a la red. Son buenas noticias para el futuro, porque con toda probabilidad de aquí a tres o cuatro años Sega seguirá sacando un buen pico de su comunidad de internautas y de jugadores on-line, y eso animará a la compañía a seguir sacando juegos para la Dreamcast tiempo después de que la consola se haya quedado anticuada respecto a la competencia. Así que, en contra de lo que habías oído, tu elemento interactivo tiene un futuro prometedor, mucho más prometedor que *ChuChu* o que la carrera de cualquiera de las vedettes sexagenarias que aparecen los sábados por la noche en la tele. ■



DC
MAGAZINE